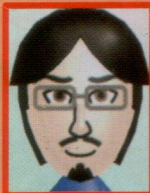
ATLUS
Etrian Odyssey
10h
TURN 1
Kuyutha
Bill
Kate
Tim
Ann
Mike
FULL MAP
EVENT
TREASURE
ITEM-PNT
MONSTER
DOOR
PIT
WARP
▲STAIR
▼STAIR
MEMO
Nel labirinto di Etrian sono nascoste grandi ricchezze, ma anche pericoli mortali. Solo i più forti e intelligenti possono sopravvivere. Traccia il tuo percorso con il pennino attraverso tortuosi dungeon, creando mappe sul touch screen. Raggruppa una squadra di guerrieri, ognuno dotato di caratteristiche peculiari, e combatti contro spaventose creature mentre cerchi di raggiungere fama e fortuna con ogni mezzo a tua disposizione.
NINTENDO DS lite
TOUCH
12+
www.pegi.info
©2008 ATLUS CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Luglio 2008

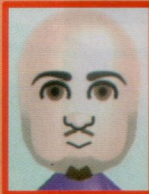
Non scherziamo, volete davvero sapere perché abbiamo scelto *Super Smash Bros. Brawl* per la copertina di questo numero? No vero? Non dobbiamo ripetere che è uno dei migliori giochi in assoluto per Wii o che due lettori su tre ci avrebbero inseguito fino sotto casa (con tanto di bastone nodoso) se la scelta fosse stata differente...

Mattia Ravanelli
Sì, va bene Toon Link, che è splendido. Ma il suo personaggio preferito di *Brawl* è Sonic the Hedgehog: quando mai si è visto un porcospino in 3D così in forma?!

Ugo Laviano
Imprevedibile come il sole ad agosto, Ugo ha fatto i salti mortali per sbloccare il prima possibile Toon Link. Mai visto un personaggio più letale e adorabile.

Anna Zito
Affabile e senza grilli per la testa, Annina... Sarà, ma per intanto ha iniziato a nutrire un'adorazione per Wario. Se avesse tempo di giocare a *Brawl*, utilizzerebbe lui!

Roberto Magistretti
Impossibile sbagliarsi: il Magiustra prova a sbaragliare avversari e nemici sempre avvalendosi di Kirby. Un personaggio per neofiti, come ama definirsi lui.

Davide Massara
Il nostro "archiviologo" scende in campo solo nei panni di Lucas. Non può giocare "ufficialmente" a *Mother 3*, quindi si accontenta di dispensare legnate utilizzandome il biondo protagonista!

Elisa Leanza
La letale collaboratrice in rosa quando combatte ama rivolgersi a un professionista del settore, ovvero Solid Snake. Sa trasformare in un'arma micidiale persino una scatola di cartone!

Gianluca Minari
Il nostro inviato a Tokyo si muove con la stessa presenza scenica di Mr. Game & Watch, che utilizza con soddisfazione anche negli scontri online. Una carriera da attore assicurata!

Francesco Fiorillo
Attratto in maniera incomprensibile dalla letale "culata" e dall'ombrellata sui denti, il Frarru redazionale ha scelto Peach quale personaggio preferito per gli scontri di *Super Smash Bros. Brawl*.

RISSA TOTALE!

Il mondo Nintendo vive di regole precise, scandite da libroni ricchi di "consigli" da seguire con precisione certosina, se si vuole andare a mettere le mani nei mondi di Mario, Link o chi per essi. Poi ci sono le altre regole, quelle non scritte, quelle sciorinate da Miyamoto, Aonuma, Konno e compagnia bella, quando supervisionano un progetto. Insomma, esiste uno stile Nintendo: tanto nelle tematiche, quanto nel design vero e proprio. Poi, infine, c'è *Super Smash Bros. Brawl*. Ora, diteci voi se vi pare normale immaginare Fox McCloud intento a randellare Pikachu con una mazza da baseball... No, non dovrebbe essere normale. Non è esattamente il tono che ritroviamo nella stragrande maggioranza dei giochi Nintendo, invece... invece succede. Succede da quasi dieci anni, da quando uno stralunato progetto di Masahiro Sakurai e Satoru Iwata (allora ancora lontano dalla poltrona di Presidentissimo) trovò fiducia e forma, fino ad arrivare negli slot del Nintendo 64. Era il 1999. Oggi si ricomincia, tra pochi giorni *Super Smash Bros. Brawl* sarà, finalmente, in vendita anche in Europa, dopo un'attesa che pareva non finire mai. Ma è tutto alle spalle: *Super Smash Bros. Brawl* è un evento, perché è un gioco divertente, ma anche perché è quell'enciclopedia Nintendo che (ancora) non esisteva. Sei anni fa *Super Smash Bros. Melee* ha ricevuto l'onore della copertina del secondo numero di Nintendo la Rivista Ufficiale, divenendo presto il gioco più venduto nella storia della piccola console viola; con *Brawl*, forse, le cose andranno diversamente, ma per il semplice motivo che Wii sta ottenendo ben altro successo rispetto al GameCube e i giochi "multimilionari" si sono moltiplicati rispetto al passato. Eppure *Brawl* ce la mette tutta per rappresentare di nuovo una pietra miliare nel mondo dei videogiochi firmati Nintendo, riuscendoci alla grande oltretutto.

Sei anni fa *Super Smash Bros. Melee* arrivava in contemporanea con l'insediamento in qualità di Presidente di Satoru Iwata, lui e la sua creatura (i meriti, come detto, vanno divisi a metà con Mr. Sakurai) sarebbero cresciuti in maniera esponenziale. Oggi possiamo goderci un picchiaduro che migliora ed espande in ogni senso il suo predecessore e un uomo d'affari ma anche un creativo, Iwata per l'appunto, che sembra non sbagliarne una. Chissenefrega del valore delle azioni Nintendo, sia ben chiaro, a noi interessa che Wii e Nintendo DS vengano supportati sempre di più. Più giochi. Più possibilità di scoprire nuovi modi per utilizzare il telecomando Wii o il touch screen. Più varietà. Più divertimento. Raramente il panorama offerto dalle console Nintendo è stato tanto ricco e sfaccettato, questo numero di NRU testimonia alla perfezione l'attuale situazione. Quindi complimenti a *Brawl*, a Iwata-san e sotto con le Sfere Smash!

Mattia Ravanelli

LA RIVISTA UFFICIALE

nru@sprea.it - www.gamesradar.it

Anno VI N° 80 LUGLIO 2008

Direttore Editoriale: Stefano Spagnolo
Art Director: Silvia Taietti

Coordinatore Editoriale: Stefano Silvestri, stefanosilvestri@sprea.it
Coordinatore di Redazione: Paolo Paglianti, paolopaglianti@sprea.it
Responsabile di Redazione: Mattia Ravanelli, mattiaravanelli@sprea.it
Redattori: Ugo Laviano, ugolaviano@sprea.it
Impaginazione: L'Isolagrafica snc - Milano
Segreteria di Redazione: Marina Albertarelli, Dario Ronzoni, darioronzoni@sprea.it
Hanno collaborato: Elisa Leanza, Roberto Magistretti, Davide Massara, Francesco Fiorillo, Fabio Bortolotti, Gianmarco Zanna, Francesco Mozzanica
Corrispondente dal Giappone: Gianluca Minari

Sprea Editori S.p.A.
Via Torino 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92.432.1
Fax (+39) 02.92.62.63.147
editori@sprea.it
www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Si risponde solo alla mail
abbonamenti@sprea.it
o al fax 02 700537672
www.sprea.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail abbonamenti@sprea.it
o al fax 02 700537672

STAMPA
Grafiche Mazzucchelli S.p.A.
Seriate (BG)

CARTA
Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE
M-Dis Distribuzione Media S.p.A., Milano

NINTENDO LA RIVISTA UFFICIALE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 17/4/2002 con il n. 238. Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano
Una copia euro 5,50

Direttore Responsabile:
Luca Sprea

Sommario

Sommario luglio 2008

LA RIVISTA UFFICIALE

Nintendo®

ANNO 7 NUMERO 80

LUGLIO 2008

SPECIALE

IL NUOVO MONDO DEI GDR 28

Un lungo dossier su tutti i giochi di ruolo in arrivo su Wii e Nintendo DS, direttamente dal nostro inviato in Giappone.

SUPER SMASH BROS. BRAWL 06

Dopo mesi di attesa, finalmente il picchiaduro più sorprendente di sempre è arrivato anche in Europa. Scoprite nella nostra recensione se è il gioco Nintendo per eccellenza!

SVILUPPATORE: HAL Laboratory Inc.
EDITORE: Nintendo

16:9 12+ 1-4 Wi-Fi Wii Connect 24

GIOCO DEL MESE Nintendo La rivista ufficiale

Super Smash Bros. Brawl

Fate un bel respiro profondo... la rissa definitiva è tornata.

Nel complesso firmamento videoludico esistono, inevitabilmente, stelle ben più splendenti di altre: giochi capaci, insomma, di catalizzare su di sé l'attenzione della quasi totalità dei videogiocatori. *Super Smash Bros. Brawl*, così come i suoi predecessori, appartiene senza dubbio alcuno a questa categoria luminosa. Dopo aver passato qualche mese a sbavare su ogni immagine pubblicata, aver aperto la mente nelle stanze virtuali del Dojo e dopo aver consumato l'edizione giapponese, è finalmente giunto il momento di mettere le mani sulla versione italiana della rissa reale per antonomasia. Per chi si fosse avvicinato solo ora all'universo Nintendo, sappiate che *Smash Bros.* non è il classico picchiaduro ad incontri. La regola principe è sempre quella di riempire di botte una delle numerose celebrità Nintendo presenti, ma nel farlo non si deve prestare attenzione al canonico azzeramento della barra energetica.

Colpendo ripetutamente il nostro avversario si incrementa, di fatto, la percentuale del suo "dannometro" e quando quest'ultimo raggiunge il livello critico, si è pronti per scagliare il nemico, magari mediante un poderoso colpo Smash, fuori dallo scenario di gioco. Ogni personaggio, preso in prestito dalle tante, storiche opere della casa di Kyoto e non solo (questa volta potremo infatti correre con il velocissimo porcospino Sonic o sferrare qualche pugno con il celebre Solid Snake), dispone ovviamente di un peculiare set di mosse e di uno stile ben delineato.

Sia che optiate per il Controller Tradizionale (o per quello del GameCube), sia che preferiate la nuova accoppiata Nunchuk e telecomando Wii, la sola pressione di un pulsante, unita a una delle quattro direzioni dello stick analogico, garantisce la totalità delle mosse presenti. Il tasto "A" viene adibito ai colpi normali, con "B" si eseguono, invece, quelli speciali, mentre abbinando con la giusta tempistica la pressione di uno dei due pulsanti con una direzione, ci si imbatte nell'efficace mossa Smash.

La parata viene eseguita grazie al pulsante "Z" ("L" o "R" se utilizzate i

IN ITALIA:
USCITA: 27 Giugno.
NOTE: Tutti i testi presenti nel gioco sono stati tradotti in italiano.

MUSICA PER LE MIE ORECCHIE

L'ennesimo aspetto meritevole di una menzione d'onore è senza dubbio quello musicale. All'interno di *Brawl* trovano spazio, infatti, centinaia di brani, legati ovviamente agli ultimi venti anni di storia Nintendo. All'inizio è possibile selezionare la propria canzone preferita da una lista di "soli 110 pezzi", ma raccogliendo in giro i vari Cd, che man mano appariranno nel corso delle risse, la collezione, che vanta temi originali e altri ri-arrangiati per l'occasione dai maggiori maestri del Sol Levante, arriverà a proporre più di 30 ore di musica. Davvero incredibile.

controller tradizionali), le prese si eseguono premendo "A" e "B" all'unisono, mentre le utilissime schivate richiedono la stessa tecnica del colpo Smash, ma necessitano anche della pressione del tasto adibito allo scudo. La possibilità di effettuare attacchi in corsa, uniti a quelli aerei e la presenza di innumerevoli oggetti all'interno del campo di battaglia garantiscono, infine, sfide sempre avvincenti e dall'esito incerto.

I TEMPI CAMBIANO, I RICORDI RESTANO

Gli innumerevoli affezionati al gioco HAL Laboratory sanno perfettamente quanto può essere appagante e divertente sferrare qualche pugno in uno dei tanti livelli presenti e sanno ancor meglio che, nel corso degli innumerevoli scontri, non capiterà mai di assistere alla vittoria di un giocatore alle prime armi contro un avversario di indubbio valore.

Smash Bros. è storicamente dotato di un sistema di gioco capace, quindi, sì di essere apprezzato da chiunque, ma in grado anche di donare enormi soddisfazioni grazie a una buona profondità.

Come facilmente intuibile, *Brawl* non ha l'intento di rivoluzionare le meccaniche tipiche della serie, ma si prefissa l'obiettivo di espandere e migliorare l'esperienza di gioco. In questa nuova edizione gli scontri hanno perso un po' della loro velocità; le prese, in favore di una maggiore dinamicità dei combattimenti, risultano meno efficaci che in passato, mentre l'utilizzo corretto delle schivate metterà in luce la bravura acquisita con il sudore dei polpastrelli. Le varie star Nintendo passano ora molto più tempo in volo dopo aver spiccato un balzo, favorendo così la nascita di combattimenti aerei, mentre i nuovi Assistenti, pronti ad aiutarci nei momenti difficili, creano una confusione semplicemente irresistibile. Oltre alle sfumature sopra citate, la nuova opera legata all'estro creativo di Masahiro Sakurai arricchisce la ricetta base con nuovi oggetti, personaggi, livelli di gioco e introduce la luccicante Sfera Smash. Quest'ultima, una volta colpita, offre la possibilità di eseguire una devastante e spettacolare mossa finale, legata all'immaginario Nintendo e

I PRIMI MOMENTI DI GIOCO

Inserito il disco nella console Wii, note musicali dal sapore epico, composte dal maestro Nobuo Uematsu, accompagnano il giocatore nell'universo luminoso di *Brawl*. Le possibilità ludiche offerte dal titolo Nintendo sono davvero tante, ma dalle nostre parti la voglia di darsele di santa ragione ha preso subito il sopravvento. I primi momenti sono stati, infatti, all'insegna delle risse "ignoranti" fra quattro redattori.

> "SMASH BROS. PUÒ ESSERE APPREZZATO DA CHIUNQUE, MA SA ANCHE DONARE ENORMI SODDISFAZIONI GRAZIE A UNA GRANDE PROFONDITÀ DI GIOCO"

La modalità spettatore può rivelarsi molto utile: prestate attenzione e cercate di "rubare" qualche tecnica segreta ai giocatori più bravi.

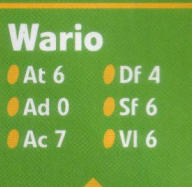
NUOVE E VECCHIE STELLE

Per motivi di spazio non possiamo descrivere dettagliatamente ogni personaggio ma sappiate che tutti i lottatori possono suddividersi in tre classi. I personaggi dotati di una grande velocità, come Sonic, arrecano danni minimi se paragonati a quelli inferti da personaggi lenti e grossi come Bowser. Per i giocatori alle prime armi è consigliabile l'utilizzo di un lottatore bilanciato, tipo i fratelli Mario. Non vi sveleremo, qui, i tredici personaggi segreti. Vogliateci bene.

LEGENDA
Sotto ogni stella Nintendo trovate diversi valori numerici (da 1 a 10) legati alle seguenti caratteristiche:

- At = ATTACCO
- Df = DIFESA
- Ad = ATTACCHI A DISTANZA
- Sf = SMASH FINALE
- Ac = ATTACCHI CORPO A CORPO
- Vl = VELOCITÀ

I NUOVI ARRIVATI

Pit
At 7 · Df 3
Ad 9 · Sf 7
Ac 7 · Vl 5

Wario
At 6 · Df 4
Ad 0 · Sf 6
Ac 7 · Vl 6

Samus Zero Suit
At 8 · DF 6
Ad 7 · SF 0
Ac 6 · Vl 8

Ike
At 8 · Df 7
Ad 0 · Sf 4
Ac 6 · Vl 5

Allenatore Pokémon
At 7 · DF 8
Ad 5 · SF 8
Ac 6 · Vl 7

Diddy Kong
At 8 · Df 7
Ad 8 · Sf 7
Ac 6 · Vl 10

capace di elargire momenti di puro stupore. Quando la Sfera Smash appare fluttuando sullo schermo, la reazione ovvia è che tutti i giocatori smettono di darsele di santa ragione e, mentre si cerca di tirarle qualche colpo ben assestato, si da vita a siparietti tanto ignobili quanto esilaranti. Quindi diremmo che sì, le Sfere Smash funzionano alla grande.

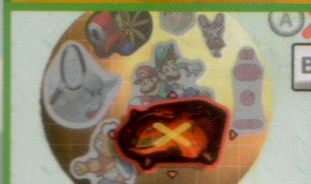
UN EMISSARIO SUB-SPAZIALE
All'inizio dell'articolo si diceva che *Super Smash Bros.* non è definibile come un canonico esponente del genere picchiaduro: all'interno del titolo coesistono infatti in maniera alchemica diverse meccaniche di gioco, appartenenti anche a generi distanti, come quello dei giochi di piattaforme. La modalità principale per giocatori solitari (ma anche no, visto che è possibile farsi aiutare da un amico in qualsivoglia momento, anche online!) è costituita, proprio come in *Melee*, da un particolare picchiaduro a scorrimento. Una delle peculiarità del gioco è sempre stata quella di riunire sotto lo stesso cielo stellato tutte le celebrità Nintendo e, in questa nuova edizione, ci si ritrova alle prese con un cast variegato di eroi e anti-eroi, intenti a debellare la minaccia costituita da un nuovo e pericoloso nemico: L'Emissario del Subspazio. Le vicissitudini narrate, mediante l'utilizzo di filmati spassosi e davvero ben realizzati, portano il giocatore in giro per diversi livelli, caratterizzati da toni piuttosto epici (la realizzazione degli scenari è stata infatti affidata allo stesso Nojima Kazushige che si occupò in passato di un certo *Final Fantasy VII*) e popolati da un numero spropositato di figure ostili. Oltre ai canonici scagnozzi dell'emissario, nel prosieguo dell'avventura si incontrano anche boss enormi, dotati di una barra dell'energia lunga quanto tutto lo schermo e molti dei protagonisti, magari in versioni alternative, presenti nel gioco.

Ci troviamo dunque di fronte ad una versione migliorata e ingigantita della precedente Avventura (per completare al 100 % l'epopea in questione serviranno almeno una quindicina di ore), utile per prendere confidenza con i vari lottatori e piena di scenette deliranti e assolutamente comiche. Sappiate solo che all'interno di tale modalità nasceranno duetti improbabili come la sinuosa cacciatrice di taglie Samus

> **"ALL'INTERNO DI BRAWL COESISTONO DIFFERENTI MECCANICHE DI GIOCO, APPARTENENTI A GENERI DISTANTI"**

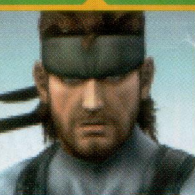
CE L'HO, CE L'HO... MI MANCA

All'interno di *Brawl* sono nascoste anche un numero davvero considerevole (si parla di centinaia!) di splendide figurine. Questi "artwork nintendosi" possono essere sia collezionati e ammirati in qualsiasi momento, nell'apposita modalità Album, sia utilizzati per incrementare le caratteristiche offensive e difensive dei vari personaggi nella modalità Avventura.
La vicenda narrata all'interno del gioco viene illustrata grazie a delle scene bidimensionali solo in parte animate ma molto ben fatte.

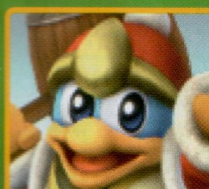
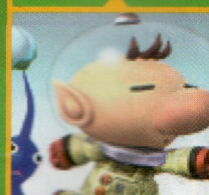
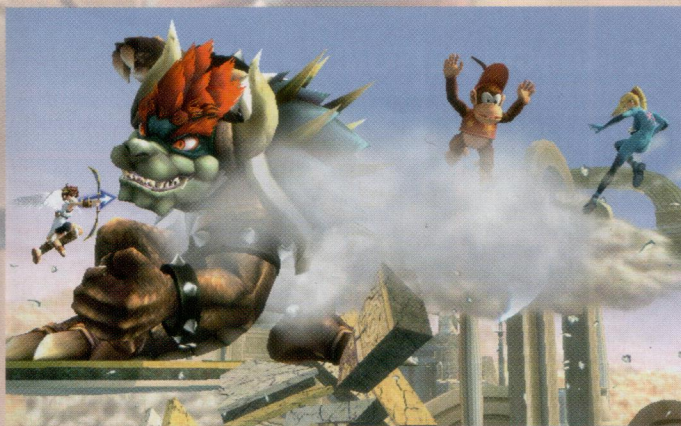
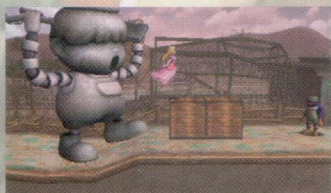
Nella modalità Emissario del Subspazio possiamo migliorare le capacità dei nostri eroi preferiti. Il potenziamento è, ovviamente, legato proporzionalmente alla dimensione della figurina.

Prestate comunque attenzione allo spazio disponibile: non potete sovrapporre una figurina sull'altra e se decidete di staccarne una, non potrete più utilizzarla. A meno di non possedere qualche comodo doppione.

I NUOVI ARRIVATI

Meta knight
At 6 · Df 8
Ad 0 · Sf 4
Ac 6 · VI 8

Snake
At 8 · Df 6
Ad 9 · Sf 8
Ac 7 · VI 4

Lucas
At 8 · Df 7
Ad 9 · Sf 7
Ac 7 · VI 7

Sonic
At 8 · Df 5
Ad 0 · Sf 7
Ac 6 · VI 10

King Dedede
At 7 · Df 7
Ad 6 · Sf 7
Ac 7 · VI 4

Olimar
At 5 · Df 3
Ad 7 · Sf 9
Ac 6 · VI 6

La Smash finale di Bowser mette davvero i brividi. "Sua malvagità" non è mai stato così cattivo.

Nel corso dell'avventura Emissario del Subspazio ci troveremo alle prese con nemici a dir poco massicci. In questo caso consigliamo di alzare la gonnella e scappare a gambe levate. Magari riempendo di legnate il poveretto in fondo a destra.

Ogni tessera presente in questo tabellone indica un trofeo da sbloccare. Adempiendo a particolari richieste sbloccherete nuovi oggetti come traccie audio, trofei, figurine o pezzi di scenario da utilizzare nell'apposita modalità.

Nel cielo stellato di NRUland (il nostro villaggio di *Animal Crossing*) è apparsa la sfera Smash. Colpitela per primi se volete scaraventare gli avversari fuori dallo schermo.

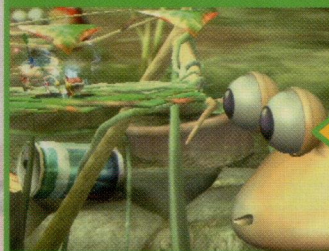
accompagnata dal mostriciattolo tascabile Pikachu.

Si corre in giro, si saltella sulle tante piattaforme presenti nei livelli, si raccoglie qualche adesivo (per saperne di più date pure uno sguardo al riquadro "Ce l'ho, ce l'ho... mi manca") e si debellano una moltitudine di avversari; insomma ci si diverte. Peccato per una eccessiva ripetitività di fondo, ma credeteci: tale esperienza poteva tranquillamente essere venduta come un gioco a sé stante, tanto è ben realizzata e curata.

IN BALIA DEGLI EVENTI

Dopo aver sconfitto l'Esercito del Subspazio e aver "sbloccato", così, molti dei lottatori segreti, tutti i giocatori poco inclini alla rissa firmata Nintendo possono affinare la loro tecnica in altre due modalità di gioco. Trascinate di peso dal precedente *Melee* tornano, con il loro carico di divertimento, sia il canonico Torneo, costituito da una serie di scontri a difficoltà crescente, sia l'impegnativa opzione Eventi. Optando per la

GLI SCENARI

I livelli che fanno da sfondo alle varie battaglie sono, semplicemente, da applausi a scena aperta. Suddivisi in base alla loro dimensione (fra piccoli, medi e grandi) gli oltre 40 "ambienti" presenti risultano tanto splendidi da guardare quanto da giocare. Di seguito vi proponiamo le arene più gettonate in redazione: una per ogni dimensione. Sotto con la durissima selezione!

PIANETA LONTANO

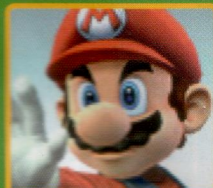
Presi in prestito dall'indimenticabile *Pikmin* (a proposito, quando diavolo arriva il terzo episodio?), questi ampi spazi garantiscono sfide spettacolari e piuttosto comode. State comunque attenti alla discesa presente sul bordo sinistro: quando inizia a piovere si forma un ruscello capace di trascinare chiunque fuori dallo schermo.

IL CASTELLO

Contraddistinto da toni epici e dotato di 3 piattaforme principali, questo livello dalle dimensioni medie offre tre scenari differenti. La parte iniziale dell'incontro si disputa, infatti, sulle mura esterne (fate attenzione ovviamente a non cadere giù) per poi continuare all'interno del castello e concludersi in una grotta sotterranea.

LA ZONA PIATTA

Optando per questo nostalgico scenario, ci si trova intrappolati nei cristalli liquidi di un vecchio Scacciapensieri. Nel corso del combattimento la piccola arena bidimensionale cambierà sia il suo sfondo, sia la disposizione delle piattaforme. Attenzione: in spazi così ristretti ogni mossa Smash può portare alla morte.

I VETERANI

Mario
- At 7 · Df 6
- Ad 7 · Sf 8
- Ac 7 · Vl 7

Link
- At 7 · Df 7
- Ad 10 · Sf 7
- Ac 7 · Vl 6

Kirby
- At 5 · Df 5
- Ad 0 · Sf 6
- Ac 7 · Vl 6

Pikachu
- At 6 · Df 5
- Ad 6 · Sf 4
- Ac 7 · Vl 10

Fox
- At 6 · Df 4
- Ad 10 · Sf 9
- Ac 7 · Vl 10

Samus
- At 7 · Df 5
- Ad 8 · Sf 7
- Ac 5 · Vl 6

Direttamente da *Super Mario Sunshine*, ecco lo strambo marchingegno conosciuto come SPLAC 3000.

Gli oggetti che appaiono durante gli scontri possono tranquillamente capovolgere le sorti delle battaglie. Ike avvisato... mezzo salvato.

La soddisfazione che si prova dopo aver scagliato fuori dallo schermo due avversari contemporaneamente è difficile da spiegare, va solo provata.

IL MANGIA GETTONI

In questa nuova versione di *Smash Bros.* non potevano mancare di certo i trofei collezionabili. Il vecchio *Melee* proponeva uno strano dispensa palline, come quelli presenti nei vari centri commerciali, mentre *Brawl* chiede al giocatore non solo una fortuna sfacciata, ma anche un pizzico di bravura. In uno strano sparatutto dobbiamo, semplicemente muovendo una torretta fissa, colpire nemici, trofei e quant'altro con le monetine guadagnate nel corso del gioco. Un'idea davvero geniale.

prima si affrontano 12 incontri consecutivi, intervallati da un livello bonus pieno di bersagli da colpire e finalizzati all'acquisizione di un preciso trofeo: sconfitto il Boss si riceve, infatti, una statuetta virtuale del personaggio utilizzato. Ogni stella Nintendo ha ovviamente il suo set di incontri prestabiliti. Dal semplice uno contro uno, passando per gli scontri con avversari giganti o metallici, si arriva a vere e proprie lotte fra squadre in compagnia di tre lottatori gestiti dalla CPU. Inutile dirvi che concludendo tale scalata guadagnerete un gran quantitativo di monete dorate, utilissime per accaparrarsi qualche trofeo nel gioco dello Sparamonete. Anche il superamento delle prove evento contribuisce alla veniale causa ma, in questo specifico caso, bisogna adempiere a richieste particolari, descritte chiaramente all'inizio della prova.

In alcuni casi occorrerà, ad esempio, inglobare tutti i nemici, utilizzando ovviamente la mossa aspirapolvere di Kirby, in altri dovremo eliminare il malefico Wario utilizzando lo Smash Finale o, ancora, capiterà di distruggere tutte le piattaforme dello stage di Pit. Come se tutto ciò non fosse sufficiente per azzerare la vita sociale di tutti gli "Smasher", in *Brawl* trovano spazio anche: una modalità Eventi per due giocatori, studiata appositamente per essere condivisa con qualcuno, il famoso minigioco con il sacco da colpire e scagliare quanto più lontano vi è possibile, la battaglia contro tutti i boss e altre due opzioni che non elenchiamo per non rovinarvi il gusto della sorpresa.

PER UNA BUONA RISSA SERVONO MOLTE PERSONE

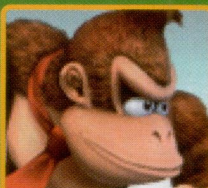
Nonostante *Smash Bros.* sia, per i giocatori solitari, un titolo a dir poco ciclopico e dotato di una vita pressoché infinita, è nella modalità multigiocatore che dà il meglio di sé. Le possibilità offerte, anche in questo caso, sono molteplici. Le sfide classiche, contraddistinte dal suffisso Brawl e Brawl Speciale, garantiscono la nascita di risse fra quattro partecipanti e permettono di modificare gran parte delle regole base. A libera discrezione si può optare per una sfida a tempo o per una legata alle "solite vite", scegliere l'arena di gioco e quali oggetti appariranno nel

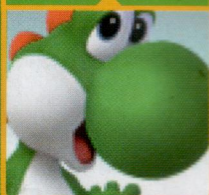
UN AIUTO INATTESO

Nel corso delle varie battaglie può capitare di incontrare delle strane capsule magiche. Capaci di invertire le sorti del combattimento, questi contenitori liberano, una volta scagliati, uno dei tanti assistenti presenti. Un "pixelloso" motociclista di *ExciteBike* travolge i nemici, un antipatico Mr. Resetti inonda il televisore con una serie di nuvolette piene di testo, mentre il labrador di *Nintendogs* poggia le sue zampe sopra lo schermo di gioco ostruendo la visuale. Preparatevi a vederne delle belle.

I VETERANI

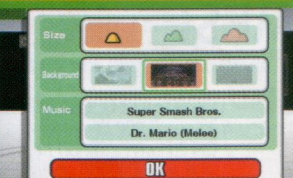
Zelda
At 6 · Df 5 · Ad 6 · Sf 7 · Ac 6 · Vl 7

Bowser
At 7 · Df 5 · Ad 3 · Sf 7 · Ac 8 · Vl 1

Donkey Kong
At 6 · Df 5 · Ad 0 · Sf 6 · Ac 8 · Vl 6

Yoshi
At 5 · Df 5 · Ad 6 · Sf 7 · Ac 5 · Vl 7

Peach
At 8 · Df 8 · Ad 7 · Sf 6 · Ac 6 · Vl 6

Ice Climbers
At 7 · Df 5 · Ad 5 · Sf 8 · Ac 8 · Vl 6

SCENARI A PIACERE

Tra le tante opzioni presenti, *Brawl* permette a tutti gli aspiranti game designer di creare lo scenario dei propri sogni. Semplici passaggi porteranno alla nascita di livelli assolutamente fuori di testa.

Per prima cosa bisogna scegliere la dimensione, il tema delle piattaforme e lo scenario da incollare allo sfondo.

Arrivati a questo punto basta dare libero sfogo alla fantasia e posizionare nello spazio blocchi, spuntoni, scale e un'altra dozzina di pezzi.

Siamo giunti alla fine: l'opera compiuta può essere ora spedita agli amici grazie al servizio offertoci dalla Wi-Fi Connection.

corso del match, stabilire un eventuale svantaggio iniziale (utile per livellare la bravura dei partecipanti) e intavolare qualche interessante alleanza.

Bastano, così, pochi attimi per dare vita a una confusione divertentissima, paragonabile a quella generata da un gruppo di bimbi scalmanati intenti a giocare a palla in un campo polveroso, ma al tempo stesso tecnica e appagante, soprattutto se creata dalle mani esperte degli appassionati della serie. I più festaioli fra di voi non si disperino, questa nuova incarnazione della rissa reale Nintendo permette anche, grazie alla modalità torneo e all'opzione rotazione, di alzare in maniera considerevole il numero dei partecipanti. A turno possono sfidarsi ben 16 lottatori, rispettando le rotazioni stabilite in precedenza, mentre se si volesse organizzare un bel torneo, i brutti ceffi salirebbero al numero "imbarazzante" di 32.

Non poteva mancare neppure una massiccia implementazione della Wi-Fi Connection. Quattro combattenti sparsi per il globo possono darsi battaglia in tutti gli scenari presenti e non solo. La grande novità è data, infatti, dalla possibilità di assistere passivamente a uno scontro fra perfetti sconosciuti, mediante la modalità Spettatore. Se vi sembra un'introduzione pressoché inutile, è semplicemente perché non sapete (forse) che è possibile scommettere le monete dorate, guadagnate in singolo, su uno dei partecipanti. In caso di vittoria si guadagna una manciata di soldi extra e qualche adesivo raro. In quel di NRU, tale diversivo ha catturato l'attenzione di molti e subito sono partiti cori di incoraggiamento nei confronti dei propri preferiti, personaggi rivelatisi poi, nella stragrande maggioranza dei casi, delle schiappe epocali.

La possibilità di inviare ai propri amici le istantanee scattate durante le partite e la presenza di innumerevoli opzioni e parametri totalmente regolabili, rendono l'esperienza online, per mesi e mesi, sempre diversa ed appassionante. A patto che tutto funzioni come deve e questo lo scopriremo solo quando il gioco arriverà nei negozi, ovviamente.

30 ANNI DI STORIA NINTENDO

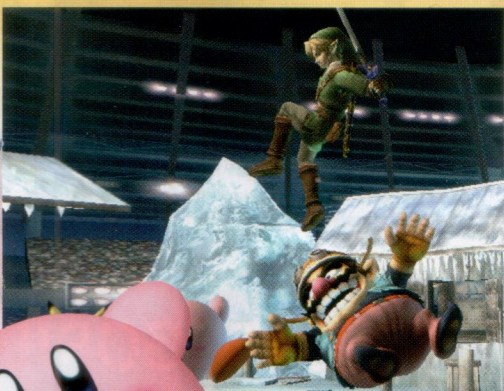
Tutte le parole fin qui spese non rendono comunque adeguata giustizia al maestoso gioco Nintendo; servirebbero, a tal scopo, almeno una ventina di pagine. L'aspetto maggiormente riuscito di questo *Super Smash Bros Brawl* risiede, infatti, nell'enorme mole di citazioni, rimandi e chicche varie, estrapolate da trent'anni di gloriosa storia. Oltre ai vari personaggi presenti, (date un'occhiatina al box "Nuove e vecchie stelle" per farvi un idea più precisa) i giocatori con qualche anno in più sulle spalle non potranno che rimanere stupiti dinanzi a un piatto Mr. Game & Watch che combatte a colpi di padella in uno schermo a cristalli liquidi scolorito dal tempo. È impossibile rimanere freddi di fronte alla visione di un Link, in "versione *Wind Waker*", intento ad affettare il "robot amico" R.O.B mentre le luci del tramonto illuminano di arancio le terre di Hyrule.

I più giovani non hanno comunque di che preoccuparsi: anche non conoscendo perfettamente le varie serie, i tanti momenti di gioco risultano spettacolari, coloratissimi e capaci di creare la giusta tensione in battaglia merito, soprattutto, di un level design delle arene di indubbio valore. In più, grazie alla presenza di informazioni esaustive, inserite nell'apposita modalità trofei, tutti, ma proprio tutti, potranno informarsi su tantissimi protagonisti e saghe legate alla storica casa di sviluppo giapponese.

Super Smash Bros. Brawl, in definitiva, non rivoluziona la serie, ma riesce nel difficile intento di apportare le giuste modifiche ed espansioni alla già grandiosa formula di base, quasi come se il suo creatore si fosse prefissato lo scopo di dare vita al gioco più ricco e stupefacente di sempre. Per guardare le stelle più brillanti del firmamento non dovremo più alzare lo sguardo al cielo... basterà accaparrarsi, il giorno dell'uscita, una bella copia del gioco.

Francesco Fiorillo

"NON È UNA RIVOLUZIONE DELLA SERIE, MA UNA DIFFICILE E PRECISA ESPANSIONE DELLA GIÀ GRANDIOSA FORMULA DI BASE. UN GIOCO STUPEFACENTE!"

Sheik
At 7 · Df 7
Ad 7 · Sf 7
Ac 8 · Vl 9.

Wario sembrerebbe proprio in difficoltà: non deve essere facile per uno della sua stazza mantenere l'equilibrio su un pavimento ghiacciato. Forse qualche sessione di *Wii Fit* aiuterebbe...

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Immediato, al tempo stesso profondo e capace, soprattutto, di divertire chiunque. *Smash Bros.* trasuda stile e amore Nintendo da ogni pixel. **10**

EFFETTO Wii
Tanti i sistemi di controllo presenti, tutti ottimamente implementati. Le possibilità giocose offerte dalla WFC azzereranno la vita sociale di molti. **9**

GRAFICA
Scenari epici, personaggi ottimamente modellati, animazioni curatissime e una miriade di rimandi rendono *Brawl* un'opera davvero splendida. **9**

SONORO
Centinaia di brani storici, ma anche nuovi arrangiamenti, vanno a comporre la colonna sonora più ricca di sempre. Semplicemente epocale. **10**

TEMPO
Non si sono mai visti così tanti lottatori, scenari e modalità. Completare *Brawl*, sbloccando ogni singolo trofeo, richiederà una mezza infinità di ore. **10**

GLOBALE
Monumentale, immenso e dannatamente sollazzante, un vero e proprio tributo alla storia della casa di Kyoto. Non solo quantità, ma anche tanta qualità.

ECCO LE NOMINATION UFFICIALI!

Dopo oltre un mese di votazioni accedono alla fase finale i seguenti titoli:

VOTA I GIOCHI IN NOMINATION su www.italianvideogameaward.it!

MIGLIOR FPS
Call of Duty 4 (Activision, PC, PS3, Xbox 360)
Bioshock (2K Games, PC, Xbox 360)
Halo 3 (Microsoft, Xbox 360)

MIGLIORE AVVENTURA GRAFICA
Sam & Max Season 1 (Atari, PC)
Runaway 2 (FX Interactive, PC)
Secret Files of Tunguska (Koch Media, Wii)

MIGLIOR GIOCO STRATEGICO
Warhammer 40.000 Dawn of War: Soulstorm (THQ, PC)
World in Conflict (Vivendi, PC)
Civilization IV (2K Games, PC)

MIGLIOR GIOCO SPORTIVO
Pro Evolution Soccer 2008 (Digital Bros/Konami, PC, PS3, Xbox 360)
FIFA 08 (EA, PC, PS3, Xbox 360)
Virtua Tennis 3 (Digital Bros/SEGA, PC, Xbox 360, PS3)

MIGLIOR GIOCO DI GUIDA
Burnout Paradise (EA, PS3, Xbox 360)
Forza Motorsport 2 (Microsoft, Xbox 360)
Mario Kart Wii (Nintendo, Wii)
FlatOut: Ultimate Carnage (Empire Interactive, Xbox 360)

MIGLIOR GIOCO MULTIPLAYER
Unreal Tournament 3 (Leader/Midway, PC, PS3)
Call of Duty 4 (Activision, PC, PS3, Xbox 360)
Halo 3 (Microsoft, Xbox 360)
Mario Kart (Nintendo, Wii)

MIGLIOR MMO
World of Warcraft: Battlechest (Vivendi, PC, Mac)
Guild Wars (DDE/NCsoft, PC)
Il Signore degli Anelli Online (DDE, PC)

MIGLIOR SIMULAZIONE
Forza Motorsport 2 (Microsoft, Xbox 360)
Flight Simulator X: Acceleration Expansion Pack (Microsoft, PC)
Silent Hunter 4 (Ubisoft, PC)

MIGLIOR PUZZLE
Portal (EA, PC, PS3, Xbox 360)
Picross DS (Nintendo, Nintendo DS)
Super Puzzle Fighter 2 Turbo HD Remix (Digital Bros/Capcom, Xbox 360)

MIGLIOR GIOCO D'AZIONE
Assassin's Creed (Ubisoft, PC, PS3, Xbox360)
Tomb Raider Anniversary (Leader/Eidos, PC, PS3, Xbox 360)
Super Mario Galaxy (Nintendo, Wii)
Uncharted: Drake's Fortune (Sony, PS3)

MIGLIOR GIOCO GESTIONALE
The Sims 2 (EA, PC)
Football Manager 2008 (Digital Bros/Sega, PC)
Imperium Civitas 2 (FX Interactive, PC)
Viva Piñata (Microsoft, PC)

MIGLIOR GIOCO DI RUOLO
The Witcher (Atari, PC)
Mass Effect (Microsoft/EA, Xbox 360/PC)
Oblivion (GOTY Edition) (2K Games, PC, PS3, Xbox 360)

MIGLIOR GIOCO MUSICALE
Guitar Hero III: Legends of Rock (Activision, PS3, Xbox 360)
Patapon (Sony, PSP)
Elite Beat Agents (Nintendo, Nintendo DS)

MIGLIOR GRAFICA
Crysis (EA, PC)
Bioshock (2K Games PC, Xbox 360)
Assassin's Creed (Ubisoft, PC, PS3, Xbox 360)

MIGLIOR SONORO
Bioshock (2K Games PC, Xbox 360)
Guitar Hero III: Legends of Rock (Activision, PS3, Xbox 360)
Call of Duty 4 (Activision, PC, PS3, Xbox 360)

MIGLIOR TECNICA
Bioshock (2K Games, PC, Xbox 360)
Crysis (EA, PC)
Assassin's Creed (Ubisoft, PC, Xbox 360, PS3)

MIGLIOR LEVEL DESIGN
Bioshock (2K Games, PC, Xbox 360)
Super Mario Galaxy (Nintendo, Wii)
Call of Duty 4 (Activision, PC, PS3, Xbox 360)

MIGLIORE ANIMAZIONE
Assassin's Creed (Ubisoft, PC, PS3, Xbox 360)
Crysis (EA, PC)
Uncharted: Drake's Fortune (Sony, PS3)

MIGLIOR PIATTAFORMA DI GIOCO
PC
Xbox 360
Nintendo Wii
PlayStation 3

VIDEOGIOCO DELL'ANNO - ASSOLUTO
Call of Duty 4 (Activision, PC, PS3, Xbox 360)
Super Mario Galaxy (Nintendo, Wii)
Bioshock (2K Games, PC, Xbox 360)

VIDEOGIOCO DELL'ANNO - PC
Crysis (EA)
Call of Duty 4 (Activision)
World of Warcraft: Battlechest (Vivendi)
Bioshock (2K Games)

VIDEOGIOCO DELL'ANNO PS3
Call of Duty 4: Modern Warfare (Activision)
Uncharted: Drake's Fortune (Sony)
Devil May Cry 4 (Digital Bros/Capcom)

VIDEOGIOCO DELL'ANNO - XBOX 360
Halo 3 (Microsoft)
Call of Duty 4: Modern Warfare (Activision)
BioShock (2K)
Mass Effect (Microsoft)

VIDEOGIOCO DELL'ANNO - PSP
Patapon (Sony)
God of War: Chains of Olympus (Sony)
Metal Gear Solid: Portable Ops (Digital Bros/Konami)

VIDEOGIOCO DELL'ANNO PS2
God of War II (Sony)
Pro Evolution Soccer 2008 (Digital Bros/Konami)
Guitar Hero III (Activision)

VIDEOGIOCO DELL'ANNO Wii
Super Mario Galaxy (Nintendo)
Mario Kart Wii (Nintendo)
Guitar Hero 3 (Activision)

VIDEOGIOCO DELL'ANNO NINTENDO DS
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (Nintendo)
Pokémon Diamante / Perla (Nintendo)
More Brain Training (Nintendo)

MIGLIOR SCENEGGIATURA
Bioshock (2K Games, PC, Xbox 360)
Mass Effect (Microsoft, PC/Xbox 360)
Assassin's Creed (Ubisoft, PC, Xbox 360, PS3)

MIGLIOR PERSONAGGIO PROTAGONISTA
Altair (Assassin's Creed, Ubisoft, PC, Xbox 360, PS3)
Master Chief (Saga di Halo, Microsoft, PC, Xbox 360)
Kratos (God of War II, Sony, PS3)

MIGLIOR PERSONAGGIO NON PROTAGONISTA
Alyx (Half-Life 2, EA, PC, Xbox 360, PS3)
Atlas (Bioshock, Take 2, PC, Xbox 360)
Cortana (Halo 3, Microsoft, Xbox 360)

MIGLIOR (PEGGIOR) CATTIVO
Big Daddy (Bioshock, Take 2, Xbox 360, PC)
Dark Samus (Metroid Prime 3 Corruption, Nintendo Wii)
Illidan (World of Warcraft, Vivendi, PC)

MIGLIOR PERSONAGGIO FEMMINILE
Alyx (Half-Life 2, EA, PS3, Xbox 360, PC)
Samus Aran (Metroid Prime 3 Corruption, Nintendo, Wii)
Nariko (Heavenly Sword, Sony, PS3)

MIGLIOR ARMA
Beam Katana (No More Heroes, Atari, Wii)
Gravity Gun (Half-Life 2 EA, PS3, Xbox 360, PC)
Le catene di Kratos (God of War 2, Sony PS2)

PREMIO INNOVAZIONE
Portal (EA, PC, PS3, Xbox 360)
Pro Evolution Soccer 2008 (Konami, Wii)
The Eye of Judgment (Sony, PS3)

PREMIO RIVELAZIONE
The Witcher (Atari, PC)
The Darkness (2K Games, PS3, Xbox 360)
FIFA 08 (EA, PS3, Xbox 360)

PREMIO MIGLIOR LOCALIZZAZIONE
Bioshock (Synthesis per 2K Games, PC, Xbox 360)
Uncharted: Drake's Fortune (Binari Sonori per Sony, PS3)
Call of Duty 4 (Synthesis per Activision, PC, PS3, Xbox 360)

MIGLIOR GIOCO PER CELLULARE
Metal Slug Mobile 3 (I-Play)
Prince of Persia Classic (Gameloft)
Poppin' Panda (GLU)

MIGLIOR GIOCO XBLA (XBOX LIVE ARCADE)
Rez HD (Digital Bros/SEGA, Xbox 360)
Prince of Persia Classic (Ubisoft, Xbox 360)
Castlevania: Symphony of the Night (Digital Bros/Konami, Xbox 360)

MIGLIOR GIOCO PSN (PLAYSTATION NETWORK)
Tekken 5 Dark Resurrection Online (Digital Bros/Namco Bandai, PS3)
Warhawk (Sony, PS3)
GT5 Prologue (Sony, PS3)

MIGLIOR GIOCO PER LA FAMIGLIA
More Brain Training (Nintendo, Nintendo DS)
Guitar Hero III (Activision, PS3, Xbox 360)
Mario Party (Nintendo, Wii / Nintendo DS)

www.italianvideogameaward.it

organizzazione e promozione:

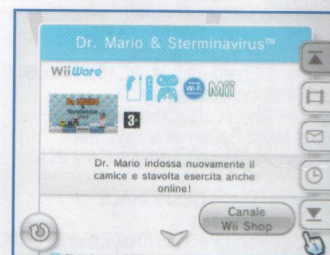
CANALE NOTIZIE

A cura di: Mattia Ravanelli

LE NOVITA' DELL'ESTATE

Debutta il Canale Nintendo, pronte nuove colorazioni per il Nintendo DS.

L'estate si prospetta ricca di soddisfazioni per i giocatori Wii e Nintendo DS. Se il numero esorbitante di recensioni interessanti pubblicate su questo numero non vi convincesse della cosa, sarà Nintendo stessa a farlo. Gli ultimi giorni della primavera hanno infatti portato con sé il lancio di un nuovo Canale e l'arrivo nei negozi di colorazioni inedite del Nintendo DS.

Partiamo dal Canale Nintendo, di cui vi abbiamo accennato brevemente nei mesi scorsi e disponibile dallo scorso Natale in Giappone. Sui Wii del Bel Paese ha fatto capolino lo scorso 30 maggio, a costo ovviamente azzerato e ricco di contenuti. Il Canale Nintendo si propone, difatti, come punto di contatto tra Nintendo e i suoi giocatori, qualcosa che va al di là di un semplice sito internet. Nel Canale trovano già spazio svariati filmati, trailer, interviste e approfondimenti su giochi per Wii e Nintendo DS già pubblicati o di prossima distribuzione. Ma non solo: un'interfaccia grafica semplice ma elegante vi accompagna in schermate che permettono di scaricare su Nintendo DS alcune versioni dimostrative di giochi, in particolar modo quelli appartenenti alla celebre collana "Touch! Generations". Non è ancora finita: che ne dite della possibilità di valutare i giochi che avete già acquistato? Il Canale Nintendo, sfruttando ovviamente i salvataggi e il "diario" della propria console Wii, vi permette di esprimere soddisfazione o insoddisfazione (ma anche di indicare a quale tipologia di giocatore il titolo sia più adatto) nei confronti dei videogiochi che avete provato per almeno più di un'ora. Insomma: le opinioni fretolose non interessano a Nintendo! I risultati sono poi utilizzabili da tutti per capire quale gioco sia stato più o meno apprezzato e consigliato da parte della "comunità Nintendo". In realtà tutti i dati sono chiaramente sfruttati dalla casa madre a Kyoto anche quale indagine di mercato totalmente gratuita, il che non ci sembra affatto un male. Ma tranquilli, caso mai preferiste tenere per voi le vostre preferenze, vi basterà selezionare l'apposita opzione che impedisce la trasmigrazione dei dati verso i server di Iwata e compagnia assortita.

Vanno spese meno righe per descrivere i nuovi Nintendo DS: giunti nei negozi europei il 13 giugno, i tre nuovi modelli hanno nel colore l'unica differenza rispetto ai loro predecessori. Scegliete quello che ritenete più adatto ai vostri gusti (tra rosso, verde e turchese) quindi procedete pure all'acquisto o al regalo. Il prezzo è sempre quello, 149 Euro.

L'offerta di video e trailer del Canale Nintendo è in aggiornamento quotidiano, potete scaricare il Canale attraverso il Wii Shop gratuitamente.

Le valutazioni sui giochi fornite dagli utenti permettono di indagare su quale titolo fa maggiormente al proprio caso.

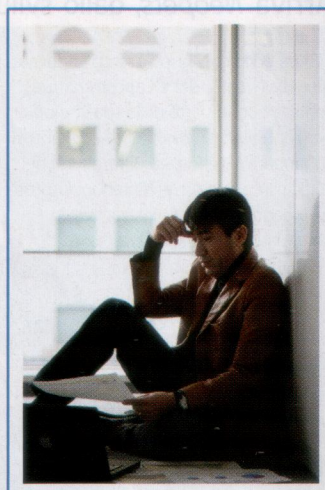
Dal 13 giugno sono disponibili tre nuove colorazioni del Nintendo DS: rosso, verde e turchese.

SEGA E PLATINUM GAMES: CONTATTO!

Atsushi Inaba e compagni hanno finalmente trovato un publisher per quattro dei loro nuovi giochi!

Poche settimane or sono Sega ha organizzato un evento speciale riservato alla stampa specializzata in uno stilosissimo locale edificato proprio nel bel mezzo di Londra (lo Sketch Club, per la cronaca). Nessuno sapeva bene cosa aspettarsi: c'era chi pregava in un annuncio bomba (tipo un seguito per *Skies of Arcadia*, tanto per dire), chi tremava al pensiero di un nuovo capitolo della serie de "La Bussola d'Oro" e chi, invece, sorrideva sarcastico facendo finta di saperla lunga. Non appena si sono abbassate le luci nella sala delle conferenze dello Sketch Club, comunque, non c'è stato spazio per altro che lo stupore. Sul gigantesco schermo sistemato proprio alle spalle di Mark Hayes (il presidente e il COO di Sega Europe, a cui è toccato il compito di dare il benvenuto ai giornalisti arrivati a Londra nel corso della mattinata) hanno iniziato a rincorrersi dei brevi filmati presi di peso da *Okami*, *Viewtiful Joe* e *God Hand*, ovvero tre dei migliori giochi sviluppati dai ragazzi di Clover quando ancora orbitavano attorno a Capcom. Come è noto, in seguito alle modeste vendite di questi titoli, nel marzo del 2007 Capcom decise di abbassare la saracinesca degli studi di Clover, di fatto costringendo Atsushi Inaba e compagni a fondare un nuovo team di sviluppo. Questo nuovo team di sviluppo, che è stato battezzato Platinum Games, raccoglie alcuni dei più talentuosi game designer giapponesi in circolazione. Oltre ad Atsushi Inaba, infatti, nei corridoi degli uffici di Platinum Games è possibile riconoscere anche Shinji Mikami, Hideki Kamiya, Shigenori Nishikawa e Hifumi Kouno, tutta gente che nel curriculum vanta titoli di peso come *Devil May Cry*, *Resident Evil*, Resident Evil 4, *God Hand*, *Viewtiful Joe* e *Okami* (mica male, no?). E il bello è che da ora in poi i ragazzi di Platinum Games potranno lavorare con calma e tranquillità, forti di un accordo stipulato con Sega. Sega, infatti, farà da publisher per quattro giochi attualmente in sviluppo negli studi di Platinum Games. Di uno di questi giochi, quello sul quale è concentrato Shinji Mikami, non sono stati svelati dettagli di alcun tipo: non sappiamo ancora su quale/i console verrà pubblicato, non sappiamo il titolo e non sappiamo nemmeno quando arriverà sugli scaffali dei negozi. Probabilmente, comunque, dopo il prossimo E3 vi potremo dire qualcosa di più. Due dei titoli offerti al pubblico, e su questo abbiamo già delle certezze, arriveranno sulle console Nintendo (sempre nei primi mesi del 2009). Stiamo parlando di *Infinite Line*, un massiccio GdR dai toni Sci-Fi per DS ideato da Hifumi Kouno, e di *MadWorld*, un cattivissimo picchiaduro firmato da Shigenori Nishikawa, già al lavoro su *Resident Evil* e su *Dino Crisis 2*. correte alle pagine 38 (*MadWorld*) e 47 (*Infinite Line*) per saperne di più!

Eccolo qui, il papà di *Viewtiful Joe* e l'uomo immagine di PlatinumGames: signore e signori, Atsushi Inaba!

La mente dietro a *Infinite Line*: Hifumi Kouno ci ha promesso un'esperienza fantascientifica che potremo vivere solo su Nintendo DS.

Shinji Mikami, il creatore di *Resident Evil*, è al lavoro su un progetto ancora avvolto nel mistero: sarà un gioco per Wii?

MadWorld: un picchiaduro in bianco e nero il cui stile grafico è ispirato a quello di "Sin City".

Infinite Line arriverà su DS nel corso del 2009: i fan dei GdR possono già iniziare a sognare un'epopea Sci-Fi senza precedenti.

LA FRASE DEL MESE

Cose importanti da gente che conta

"Non vogliamo assumere la mentalità di una grande corporazione, dove tutto è ridotto al minimo comune denominatore. La nostra visione creativa è la cosa più importante"

Tatsuya Minami, PlatinumGames

LA GUIDA IN CUCINA

Il ricettario Nintendo nei negozi da... ora!

Non abbiamo, purtroppo, fatto in tempo a proporvi una prova estesa di quello che è uno dei "giochi" più attesi per Nintendo DS. Stiamo parlando de *La Guida in Cucina: Che si mangia oggi?*, che attendiamo da oltre un anno e mezzo. Tanto tempo è passato dal debutto in Giappone di quello che nelle terra del Sol Levante è conosciuto come *Cooking Navi*. *La Guida in Cucina* rientra nei titoli Nintendo difficilmente catalogabili come giochi, è invece un vero e proprio ricettario capace di sfruttare la tecnologia del Nintendo DS per raggiungere nuovi livelli d'interazione e comodità. Sono presenti 250 ricette, pescate dal bagaglio culinario-culturale di tutti i continenti e suddivise per difficoltà, tempi di preparazione e ingredienti utilizzati. *La Guida in Cucina* si preoccupa di illustrare a voce i passaggi per la preparazione del piatto, permettendo anche di richiedere maggiori dettagli o di proseguire nella spiegazione parlando al DS (ovviamente sfruttando il microfono) ed evitando così di distrarsi (o impiastricciarlo di farina). Torneremo a parlarne sul prossimo numero.

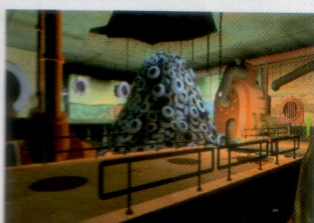
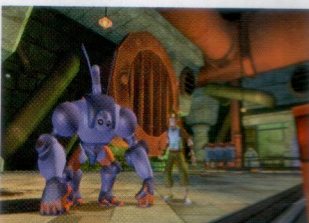
CAPCOM SI GETTA SUI PUZZLE GAME

Arriva *Neopets*, dallo sviluppatore di *Puzzle Quest*.

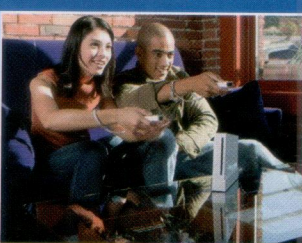
Si è da poco concluso l'evento Captivate 08 di Las Vegas, dove Capcom ha presentato buona parte della sua line-up per l'anno videoludico 2008/2009. Per continuare la tendenza di fare tanti bei soldini su piattaforme Nintendo, Capcom ha ingaggiato Infinite Interactive, lo sviluppatore di *Puzzle Quest*, e lo ha messo al lavoro su un nuovo rompicapo. Si chiama *Neopets Puzzle Adventure* e sfrutta la licenza dell'omonimo sito che forse non conoscete, ma è una specie di comunità online a metà tra *Animal Crossing* e *Pokémon* con centinaia di migliaia di iscritti. Se *Puzzle Quest* è un *Bejeweled* infarcito di elementi, bonus e poteri in stile gioco di ruolo, la ricetta di *Neopets Puzzle Adventure* applica lo stesso potenziamento GdR a un classico dei rompicapi: l'Otello, o Reversi che dir si voglia. Del gioco originale resta poco, con scacchiere multiforma, power-up, minigiochi e altre diavolerie che permetteranno di potenziare il vostro personaggio Neopet e personalizzarlo fino all'estremo. Il gioco elargirà poi dei codici da inserire sul sito web, per tirarsela con oggetti esclusivi altrimenti non sbloccabili. Diabolico e delizioso.

LO SPOT DEL SABATO MATTINA

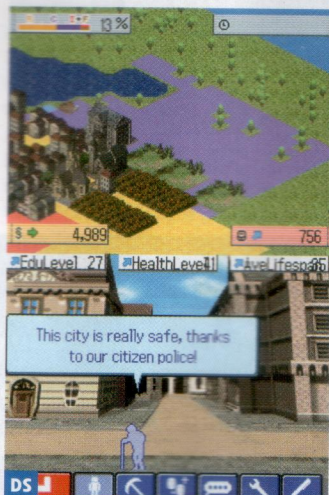
Capcom presenza *Spyborgs*, in esclusiva per Wii.

Ed ora qualcosa di decisamente americano: avete presente il tipico humour dei cartoni trasmessi dalle TV americane il sabato mattina? Un'istituzione in patria, il cui senso a noi italioti non è esattamente chiaro, ma nessuna paura: ci penserà *Spyborgs* a farci capire di che si tratta. Sviluppato dalla neo-costituita Bionic Games, che ospita transfughi da Neversoft, Blizzard e Insomniac (quelli di *Ratchet & Clank*), *Spyborgs* è un gioco d'azione per due giocatori strutturato per l'appunto come un cartone televisivo, con tanto di intermezzi pubblicitari... giocabili (in concreto, dei minigiochi à la *WarioWare*). La caratterizzazione grafica del quintetto di protagonisti è spassosissima, i nemici sono fuori di testa e la dinamica di gioco molto promettente, visto che, di episodio in episodio, dovrete cambiare più volte la coppia di protagonisti, ciascuno più adatto a questa o quella situazione. Il tutto condito con battute decisamente demenziali. Brava, Capcom!

SOTTO LA LENTE

Il fatto del mese secondo la redazione.

Dopo aver intervistato 6000 giocatori europei di età compresa tra i 16 e i 49 anni, la società di ricerche Nielsen ha illustrato la situazione del mondo dei videogiochi nel Vecchio Continente. I risultati sono stati diffusi nella seconda metà di maggio e sono ricchi di percentuali divertenti e curiose. Nielsen si è rivolta ai giocatori di Inghilterra, Francia, Spagna, Italia, Germania e Scandinavia, scoprendo non solo che l'81% dei genitori apprezza passare del tempo giocando con i propri figli o che l'età media del videogiocatore nel Regno Unito è salita a 33 anni... no, il dato più interessante e inequivocabile è quello che pone il mercato Europeo al secondo posto, per introiti, dietro a quello asiatico e prima di quello statunitense. Con 7.3 miliardi di Euro raggranellati nel 2007, l'Europa si pone a un passo dai paesi dell'Asia (7.4 miliardi di Euro) e in posizione avvantaggiata rispetto al Nord America (6.9 miliardi di Euro). Una situazione evidente anche per Nintendo, che si sta dimostrando attenta alle differenze tra i mercati, proponendo strategie simili ma anche caratterizzate a seconda del paese: basti pensare ai tre nuovi DS lanciati unicamente in Europa, così come *La Guida in Cucina*, per ora nemmeno prevista negli USA. Un tempo il mercato europeo dei videogiochi era solo la copia "in ritardo" di quello Statunitense, da qualche tempo (e non solo grazie a Nintendo, ci mancherebbe) ha una sua connotazione ben precisa.

DI NUOVO SINDACI

SimCity Creator in arrivo su Wii e Nintendo DS.

Electronic Arts ha annunciato il prossimo arrivo della serie *SimCity* su Wii e DS, con *SimCity Creator*. Entrambe le versioni verranno pubblicate il prossimo 19 settembre e se è vero che su DS è già stata pubblicata un'edizione del gioco, è altrettanto vero che per la prima volta si potrà affrontare il ruolo di sindaco stringendo tra le mani il telecomando Wii. Sulla console da salotto lo stile e l'idea di gioco saranno particolarmente vicini a quelli più classici apprezzati da sempre nella serie creata da Will Wright: il telecomando permetterà di usufruire di un'interfaccia grafica snella e particolarmente intuitiva, o almeno così spera EA e noi con lei. Le città potranno essere contraddistinte da differenti stili con cui caratterizzare gli edifici (asiatico, europeo, americano e altri), per la prima volta nella storia di *SimCity*. Sarà inoltre possibile modificare e "disegnare" strade, ferrovie e limiti dei quartieri con il puntatore del telecomando. La meccanica non ci è proprio chiara, ma EA assicura che si tratterà di una piccola rivoluzione.

A TU PER TU CON IL CREATORE DI SUPER SMASH BROS. BRAWL

A cura di: Ugo Laviano

Abbiamo avuto l'onore e la fortuna di poter porre qualche domanda a Masahiro Sakurai, la vulcanica mente alle spalle di *Super Smash Bros. Brawl*. Ecco il risultato di questo breve ma intenso scambio epistolare:

NRU: Con il sito Smash Bros. Dojo hai creato un nuovo modo per comunicare con i fan di *Smash Bros.* e i media di tutto il mondo, andando ben oltre i classici kit formati da una press release e alcune immagini. È stato importante per te e il tuo team adottare questo approccio per promuovere il gioco?

Masahiro Sakurai: Sì, è stata parte integrante del nostro ciclo produttivo e di sviluppo. Inizialmente, quando ci siamo messi intorno a un tavolo per pianificare il gioco, avevo pensato di fare degli aggiornamenti all'incirca ogni quattro mesi in cui svelare nuove informazioni per esempio sugli oggetti, i personaggi, le arene etc. Visto che lo sviluppo del gioco è durato due anni e tre mesi, pensavamo di presentare regolarmente alcuni particolari e chicche per continuare a stimolare gli appassionati. Sin dall'inizio ero intenzionato a raggiungere tutti i nostri fan in giro per il mondo e quando abbiamo stabilito di aggiornare il sito più volte a settimana ci siamo andati a creare una sfida ciclopica visto che questi aggiornamenti andavano localizzati in sei lingue differenti. Tutto ciò è stato possibile grazie al dipartimento di Nintendo addetto alla stampa.

NRU: *Super Smash Bros. Brawl* riesce nell'impossibile impresa di condensare più di 30 personaggi diversi pescati dalla storia Nintendo in un unico gioco. Ciò che ci lascia stupefatti è il lavoro svolto per unificare il look di ogni lottatore in modo tale che non stonino messi uno di fianco all'altro. Come sei riuscito a ottenere un risultato simile?

Masahiro Sakurai: Si tratta soprattutto di un lavoro continuo di piccoli ritocchi! Le persone sono molto legate alle abilità dei loro personaggi in un gioco d'azione, come *Solid Snake* o *Sonic The Hedgehog*. Ma ci sono anche personaggi come Captain Falcon che è un pilota e normalmente non sferra pugni. Fox di solito non esce mai fuori dal suo Airwing, ma in questo gioco invece corre veloce. Dovevamo dare una vera personalità a ogni personaggio ma allo stesso mantenere il loro carattere originale: è stato molto difficile. Questa è stata una delle sfide più grandi nello sviluppare il gioco.

NRU: Riguardo al sistema di combattimento, la nostra impressione è che le prese e le proiezioni siano meno importanti rispetto a *Melee* e che al tempo stesso le schivate a terra e in aria abbiano assunto un ruolo di primo piano nel gioco. Puoi raccontarci le ragioni che ti hanno portato a fare queste scelte durante lo sviluppo delle meccaniche di combattimento?

Masahiro Sakurai: Le ragioni a monte del design di questo sistema di combattimento sono legate al design stesso del telecomando Wii. Il telecomando Wii si tiene in orizzontale, quindi per realizzare le prese e le proiezione come in *Melee* bisogna premere due pulsanti, cosa che qui diventa un po' scomoda. Abbiamo quindi pensato di realizzare più schivate aeree e a terra, più facili da eseguire con il telecomando Wii. Riuscire a eseguire queste mosse richiede uno sforzo in più e un certo livello di abilità che le rende vantaggiose in certe situazione, ma questo non significa che riuscirete sempre a vincere e di certo non modifica il bilanciamento del gioco.

NRU: Nintendo sta iniziando a spingere nuovi servizi per l'online, come i giochi WiiWare, che permettono ai giocatori di scaricare nuovi giochi o anche nuovi contenuti (come nel caso di *FFCC: My Life as a King*). Considerando che i giocatori possono già scambiarsi gli stage realizzati nell'editor di *Brawl*, hai pensato alla possibilità di rendere disponibili in futuro nuovi personaggi o stage da scaricare?

Masahiro Sakurai: Il Wii non ha un hard disk, il che significa che scaricare nuovi personaggi non sarebbe pratico, in quanto servirebbe più memoria.

NRU: Dopo un progetto tanto glorioso e mastodontico, preferiresti tornare a sviluppare un gioco più piccolo? O magari vorresti intraprendere un nuovo viaggio incredibile ed epico come quello che ci ha portato ad avere *Super Smash Bros. Brawl*?

Masahiro Sakurai: Se mi mettessi a lavorare su un gioco più grande di *Brawl*, credo che andrei a crearmi un sacco di problemi! Immagino che il prossimo gioco sarà più "contenuto" ma ovviamente sta a miei clienti chiedermi di sviluppare per loro. Se dovesse arrivare la proposta giusta, grande o piccola che sia, la accetterei in ogni caso.

NEI NEGOZI A LUGLIO

Se poi ritardano, non prendetevela con noi...

Wii

- 4 • We Love Golf (Capcom)
- 18 • Pool Party (SouthPeak)
- 15 • Chocobo Dungeon's (Square Enix)
- 15 • Nel Segno di Zorro (505)
- 27 • Opoona (Koei)
- \- • de Blob (THQ)

Nintendo DS

- 3 • Animal Genius (Ubisoft)
- 3 • Gestisci la Fattoria (Ubisoft)
- 10 • Aquarium by DS (Atari)
- 10 • Fantasy Aquarium by DS (Atari)
- 10 • Bakushow (Atari)
- 10 • Matchstick Puzzle (Atari)
- 10 • Paint by DS (Atari)
- 10 • Paint by DS Military Vehicle (Atari)
- \- • de Blob (THQ)
- \- • Guitar Hero On Tour (Activision)

CONIGLI, SNOWBOARDER E NICOTINA

Gli Ubidays 2008 presentano i nuovi giochi "francesi" per Wii e Nintendo DS.

L'ultima settimana di maggio ha ospitato la seconda edizione degli Ubidays, una due giorni organizzata dal marchio francese nella capitale transalpina e dedicata alle novità pensate per la prossima stagione estiva e autunnale. Nella storica cornice del Louvre, giù sfruttata con successo lo scorso anno, Ubisoft ha illustrato al mondo le novità del terzo episodio di *Rayman Raving Rabbids*, ma anche la sua nuova serie di giochi "per tutti" e il promettente ritorno nel mondo dei videogiochi di Shaun White, campione statunitense di snowboard.

Partiamo proprio da *Shaun White Snowboarding*: il gioco arriverà su Wii e si avvarrà della Balance Board di *Wii Fit*, come già prima di lui quel *Family Ski* che abbiamo recensito a pagina 62. Data la differente natura del gioco (snowboard qui, sci alpino di là), non saranno poche le differenze rispetto al titolo Namco, a partire dall'utilizzo di tutti e quattro i sensori della Balance Board. Questo vuol dire che i vari trick e i movimenti verranno registrati ed effettuati a seconda della disposizione del corpo e del suo bilanciamento sia in senso orizzontale (destra e sinistra) che verticale (avanti e indietro). Il gioco prevede un tour che, nelle intenzioni, porterà i giocatori a vivere una vera e propria carriera da star dello snowboard. E le nuove stelle della tavola da discesa potranno contare su un sistema di controllo che permetterà tre differenti livelli di "profondità" per quanto riguarda l'esecuzione dei trick: quelli più semplici andranno eseguiti semplicemente spostando il peso sulla Balance Board, il livello intermedio è rappresentato dalla pressione di "A" e "B" (o "A"+"B") sul telecomando Wii unitamente ai movimenti effettuati sulla Balance Board, infine si avrà addirittura la possibilità di eseguire delle movenze in pieno stile Hula Hoop che si tramuteranno, su schermo, in rotazioni della tavola! Il gioco appare, tecnicamente, piuttosto riuscito, almeno per quel che siamo riusciti a vedere. Si apre, con *Shaun White Snowboarding*, una nuova era nel mondo dei videogiochi di snowboard. Ora resta da capire se sarà un'era capace di farsi conoscere con "il botto", piuttosto che con un tonfo sordo.

Per il terzo autunno i coniglietti impazziti torneranno su Wii con *Rayman Raving Rabbids TV Party*. Dopo aver conquistato e stravolto l'universo di Rayman e l'intera Terra, è questa la volta di andare a infastidire il mondo della televisione. Una scusa come un'altra, insomma, per piazzare i conigli schizoidi all'interno di situazioni ancora più assurde, tutte scuse validissime per prendere tranquillamente in giro il panorama "pop" proposto dal tubo catodico ogni giorno. Come anticipato nei mesi scorsi, anche *Rayman Raving Rabbids TV Party* utilizzerà la Balance Board di *Wii Fit* per ridicolizzare ulteriormente il giocatore, chiedendogli addirittura di sfruttare la pedana con il proprio fondoschiena. Diventa fondamentale, infatti, sedersi sulla Balance Board in alcune prove come quella che vede un disperato

***Rayman Raving Rabbids TV Party*: per la prima volta al mondo, ecco a voi un gioco che si controlla col... sedere. Ubisoft ha tenuto a precisarlo durante la conferenza agli Ubidays!**

***Shaun White Snowboarding*: i trick potranno essere effettuati non solo premendo i pulsanti del telecomando Wii, ma anche spostando il peso sulla Balance Board.**

GLI ALTRI ANNUNCI DI QUESTO MESE

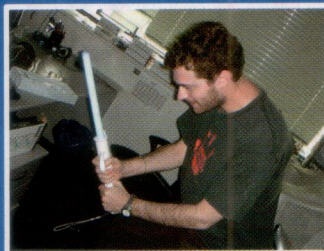
Notizie assortite e sugose per gente sugoi.

Mese ricchissimo di novità, procediamo spediti: Konami ha annunciato *Rock Revolution* per Wii e DS, sulla falsariga di *Guitar Hero* e *Rock Band* (quindi con tanto di batteria), sempre da Konami arriverà presto anche *Lost in Blue Shipwrecked* per Wii, con gioco cooperativo e veste grafica che pare davvero miserrima. THQ ha ricordato al mondo che *Viva Pinata Pocket Paradise* per DS è ancora vivo, arriverà in autunno: sul prossimo numero troverete un'anteprima. Nobilis, dal canto suo, ha deciso di far rivivere, sempre su DS, un vecchio marchio Ubisoft, ovvero *Moto Racer*. Aspettatevi corse su asfalto e sterrato, all'insegna delle due ruote fumanti. Sega pubblicherà entro settembre *PictoImage*, ovvero la versione per Nintendo DS di "Pictionary", ci piace! In autunno Virgin Play porterà anche in Europa *Away Shuffle Dungeon*, il GdR per DS di Sakaguchi e Artoon. LucasArts ha svelato l'arrivo, sempre in autunno, di *Star Wars the Clone Wars* per Wii e DS, adattamento dell'omonima serie televisiva. Sempre sulla console portatile è previsto l'arrivo di *Syberia*, l'avventura grafica di Benoit Sokal. Ubisoft ha invece rassicurato tutti annunciando un futuro *Prince of Persia* per Wii, completamente slegato dal nuovo episodio previsto unicamente per Xbox 360 e PS3. Speriamo non sia indegno come *I Due Troni*. Activision ha, infine, firmato un nuovo accordo: dopo gli Aerosmith (pag. 46), saranno i Metallica ad avere un *Guitar Hero* tutto loro entro la prossima primavera. Inutile dire che vogliamo tutto "Master of Puppets", non sentiamo ragioni. Chiudiamo con Nintendo, che ha annunciato per il Giappone l'arrivo a luglio di *Wario Land Shake* (Wii, tutto in 2D) e *Rhythm Tengoku Gold* (Nintendo DS). Ricordiamo ai meno attenti che *Rhythm Tengoku* era tra i due o tre migliori giochi per GBA in assoluto e che in Europa non si è mai visto: rimedieremo con questa edizione per DS?

ACCESSORI

Wii LIGHT UP SWORD

Casa: Gamexpert
Prezzo: 29,90 Euro
Voto: ★★★★★

Di accessori oltre il limite dell'assurdo ne abbiamo visti parecchi in questo primo anno e mezzo di Wii, ma questo mese vogliamo davvero esagerare. Con l'aiuto di Gamexpert, vi proponiamo la "prova" della Wii Light Up Sword. Di cosa si tratta? Be', fondamentalmente di una luce al neon montata su di un supporto che può ospitare un telecomando Wii. E... e nulla di più in effetti. Non si collega in alcun modo al telecomando, che, anzi, viene "tappato" e non può essere utilizzato come puntatore. Avvalendosi di tre pile stilo AA, la Wii Light Up Sword può essere accesa, tramutandosi così in una versione casalinga della celebre spada laser di Guerre Stellari. Non emette alcun suono e teoricamente andrebbe utilizzata in quei giochi che prevedono movimenti oscillatori e che non richiedono l'utilizzo del puntatore. Così, a memoria, ci viene in mente unicamente *No More Heroes* e, forse, il futuro *Star Wars the Force Unleashed*. La Wii Light Up Sword è divertente in quanto "oggetto strano", ma aggiunge davvero poco o nulla all'esperienza di gioco e il prezzo non è proprio confortante.

consiglio affrontare la discesa di un monte innevato seduto su di una sorta di facocero. Con tanto di direzione selezionata dalle... be', dal peso distribuito attraverso le natiche e posizioni coreografiche da impostare quando ci si ritrova a mezz'aria dopo un salto imprevisto. Idiota, non trovate? Sì, appunto, non per nulla è *Rayman Raving Rabbids*. Non mancheranno prove più "tradizionali", come sfilate di moda in cui utilizzare telecomando Wii e Nunchuk per mettersi in posa. Ubisoft non ha ancora reso noto il numero delle prove disponibili, né se sia prevista un'edizione per Nintendo DS del gioco.

GAMES FOR EVERYONE

Sono i giochi per tutti di Ubisoft.

Ubisoft si è dimostrata, già negli ultimi dodici mesi, tra le etichette più attente al mercato dei giocatori occasionali, in particolar modo con un'offerta nutrita nel campo DS. Gli Ubidays 2008 sono serviti anche per mostrare, quindi, le nuove proposte del brand "Games for Everyone". Su Nintendo DS troveremo, spalmati nei prossimi mesi, quattro titoli "sponsorizzati" Imagine: si parte con *Imagine Teacher*, in cui vestire i panni di una giovane maestra alle prese con una classe media inferiore. Compiti da correggere, alunni da tenere sott'occhio e a cui proporre iniziative formative. Passiamo a *Girl Band*, il cui titolo è già esplicativo: si tratta di una sorta di *Rock Band* all'acqua di rose e tutto dedicato a un giovane pubblico femminile, il cui scopo è diventare (almeno attraverso i due schermi del DS) delle giovani eroine del rock. Il terzo titolo è più tradizionale, se vogliamo: esplorare di nuovo il mondo della moda e della creazione di abiti con *Fashion Model*. Chiudiamo con un progetto in fase di realizzazione presso gli studi milanesi di Ubisoft, ovvero *My Secret Diary*: in questo caso la console Nintendo si tramuta in un ricco diario interattivo in cui segnare appuntamenti, segreti da condividere via Wi-Fi con altre amiche, piccoli giochi, biscotti della fortuna che ogni giorno dispensano consigli e massime e... e molto altro.

My Healht Coach: Un "allenatore" per smettere di fumare? Ottima idea!

GIRL BAND

Sempre per DS è in arrivo un altro "allenatore", oltre ai due *Coach* di cui vi parliamo a pagina 34. Date il benvenuto a *My Health Coach: Easy Way to Stop Smoking*, realizzato in collaborazione con un esperto del settore, Alan Carr, creatore di un celebre manuale dedicato a chiunque voglia smettere di fumare. Saranno presenti attività per incentivare il passaggio a una vita libera dalla nicotina, un calendario capace di ricordare (giorno dopo giorno) gli effetti benefici della scelta e un sacco di attività propedeutiche.

Sul fronte Wii sono due i giochi: *Babies Party* e *Dogz Wii*. Quest'ultimo è, semplicemente, la prima versione della serie "animali con la Z" ad arrivare su Wii e permetterà di allevare e far esibire diciotto razze di cuccioli, insegnando fino a ventidue differenti movimenti. *Babies Party*, invece, si prefigge l'obiettivo di far divertire fino a quattro giocatori alle prese con bebè e attività tipiche dell'età, tra cui il classico "Un, due, tre... stella!".

BABIES PARTY

NOTIZIE DAL GIAPPONE

Dal nostro inviato in Giappone: Gianluca Minari

IL PATRIMONIO DEI VIDEOGIOCHI

Meglio un giorno da leone che cento da pecora?

Siamo nell'epoca videoludica della corsa al seguito. Le software house si scapicollano per far uscire secondi, terzi e quarti episodi nei periodi strategici dell'anno. La gente compra questi blockbuster, ci gioca e poi se ne scorda nel giro di qualche mese. In altre parole, questa tipologia di videogiochi vende bene solo nel periodo iniziale per poi scomparire dagli scaffali e dalle menti degli utenti (a parte i veri capolavori, ovviamente). Oggi, tuttavia, le case giapponesi in particolare, stanno adottando una nuova strategia, almeno per quanto riguarda i titoli per DS. Basta salire oggi su un treno di Tokyo, per ammirare al suo interno delle pubblicità dedicate ai quattro episodi di *Gyakuten Saiban* (*Ace Attorney*), tutti disponibili in versione budget. Basta accendere la TV per vedere oggi la pubblicità dei primi due *Professor Layton*, anche questi usciti da un bel pezzo in Giappone. Cosa significa tutto questo? Significa che le software house tengono particolarmente ai loro prodotti più riusciti, e investono soldi anche dopo molto tempo dalla loro uscita per creare un patrimonio videoludico che non finirà mai e poi mai nell'oblio. E così mentre l'ennesimo, anonimo FPS della casa X verrà automaticamente cancellato dalla memoria all'uscita del suo seguito, *Professor Layton* e *Gyakuten Saiban* godranno del dono dell'eternità.

STRATEGIE E ALLEANZE

Gli eventi più significativi di questo mese sono stati fondamentalmente due. Il primo è l'annuncio, da parte di Sega, della sinergia con la neonata etichetta Platinum Games, fondata da Tatsuya Minami e altre ex star Capcom. Come già ben saprete questo nuovo team è al lavoro su *MadWorld*, un promettente action game per Wii dalla grafica particolarmente stilish (produce il bravo Atsushi Inaba). Il secondo evento, meno importante sì ma non da sottovalutare, è la dichiarazione da parte di Level 5 di aver cominciato lo sviluppo di una versione per Wii di *Inazuma Eleven*. L'originale GdR calcistico di Akihiro Hino si rivolgerà principalmente a un pubblico di ragazzini appassionati di anime e "Holly & Benji". Chissà se almeno questo arriverà dalle vostre parti?

テレビで見た！(VISTO IN TV)

NINTENDO DS

Occorre ancora fare pubblicità al DS in Giappone? Secondo Nintendo sì, come dimostra il nuovo spot in onda proprio in queste settimane sulle TV nipponiche. Abbiamo una famosa attrice giapponese che dichiara di aver scoperto da poco la passione per il DS. E conclude la sua intervista con: "Nella mia borsa ci sono sempre le chiavi, il portafoglio, il cellulare e... il DS". In altre parole è impensabile una borsa senza al suo interno la console portatile Nintendo.

今月のお店！
(MONTHLY SHOP)

Un'occhiata ai negozi di videogiochi più frequentati di Tokyo

Nome: Home Cafe
Zona: Akihabara
Specialità: camerierine anime

Semplicemente inconcepibili in occidente, i "maid kissa" sono dei locali in cui si viene serviti da camerierine praticanti l'arte del cosplay che sembrano essere uscite dalle pagine di un manga. "Irrasshaimase, goshujin-sama" (in italiano "Benvenuto, mio padrone") è solitamente il saluto con cui le ragazze accolgono la clientela. Si mangia e si beve serviti e riveriti dalle maid (ci girano pure il cucchiaino nel caffè!) e poi si assiste a dei mini spettacoli con balli e sigle dei cartoni animati. Consiglio: tra un acquisto e l'altro nei negozi di Akihabara, andate a rifocillarvi in uno dei maid kissa.

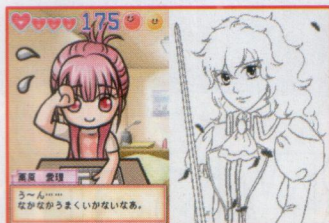
クレーンゲームフィーバー
(CRANE GAME FEVER)

Il caldo sta per invadere la capitale nipponica e non c'è cosa migliore di passare qualche ora con gli Ufo Catcher delle sale giochi anche per godere di un po' di aria condizionata. Questo mese abbiamo cercato di prendere (invano!) per voi i seguenti articoli.

I peluche da 33 cm di Kirby sono tornati, questa volta in versione "Star Road" e "Fighter".

Che ne dite di uno zainetto a forma di Pikachu? Le sale giochi che trattano questo articolo sono davvero poche: fortunato chi lo trova!

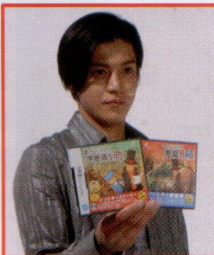
A SCUOLA DI FUMETTI

Chi ama i manga e non disdegna le avventure sentimentali, allora potrà trovare interessante l'ultimo nato in casa D3 Publisher. *Comic Garden* farà calare il giocatore nei panni di una studentessa universitaria che mira a diventare una famosa autrice di manga. Composto di sette capitoli, il gioco alterna una sezione di avventura con tanti compagni da conquistare (il titolo si rivolge a un pubblico femminile), a una fase di disegno delle tavole di fumetto. Entro il tempo limite prestabilito bisognerà completare le vignette e scegliere i colori più appropriati. Il risultato influenzerà il rapporto con i colleghi, e se il tutto andrà per il verso giusto alla fine del gioco verrete ricompensati con un tenero lieto fine. Il gioco è, naturalmente, per Nintendo DS.

PUZZLE CONTRO PUZZLE

Nippon Ichi, la casa dell'ottimo *Disgaea*, sta ultimando lo sviluppo di *Jig Puzzle Heroes*, il puzzle game per eccellenza visto che si tratterà di unire i tasselli di un puzzle per comporre un'illustrazione. Chi pensa che il tutto sia poco divertente, aspetti a trarre conclusioni affrettate. C'è un ricco Story Mode con avversari da battere utilizzando diversi power-up e poi ci sarà una bella modalità multiplayer con quadri da ricostruire in collaborazione o uno contro l'altro.

Tanti i segreti da scoprire, centinaia i livelli preparati dal team e il contenuto dello Story Mode cambierà a seconda del protagonista selezionato. Insomma, Nippon Ichi sembra essersi inventata un sistema capace di dare ritmo a un hobby che, nella realtà, richiede "solo" tanta pazienza e dedizione.

LAYTON CONCLUDE IN BELLEZZA

Level 5 ha intenzione di fare le cose in grande per concludere la bellissima trilogia del *Professor Layton*. Come già ben saprete, il terzo episodio intitolato *Saigo no Jikan Ryokou* (L'ultimo Viaggio nel Tempo) uscirà in Giappone a fine anno poco prima del periodo natalizio. Tramite uno spot televisivo, la software house di Akihiro Hino ha annunciato di aver impiegato la voce del giovane e famoso attore Shun Oguri per uno dei nuovi personaggi del gioco. Non solo. Sembra che verranno invitati tanti altri VIP giapponesi a entrare a far parte del ricco cast dell'ultima avventura di Layton.

Con questa strategia, Level 5 mira ad innalzare l'indice di notorietà del suo franchise e ad aumentare le vendite del prodotto quando questo raggiungerà gli scaffali di Tokyo.

La nuova etichetta Platinum Games è già al lavoro su un'esclusiva per Wii davvero promettente

Inazuma Eleven **raggiungerà presto anche gli schermi della console col telecomando!**

Sega è al lavoro su *World Destruction*, GdR per DS sviluppato da ex gente Square Soft

Konami sfida *Guitar Hero* e *Rock Band* con il nuovo gioco musicale *Rock Revolution*

Sempre meno gli eventi dedicati ai videogiochi: aspettiamo il TGS e lo show Nintendo di ottobre

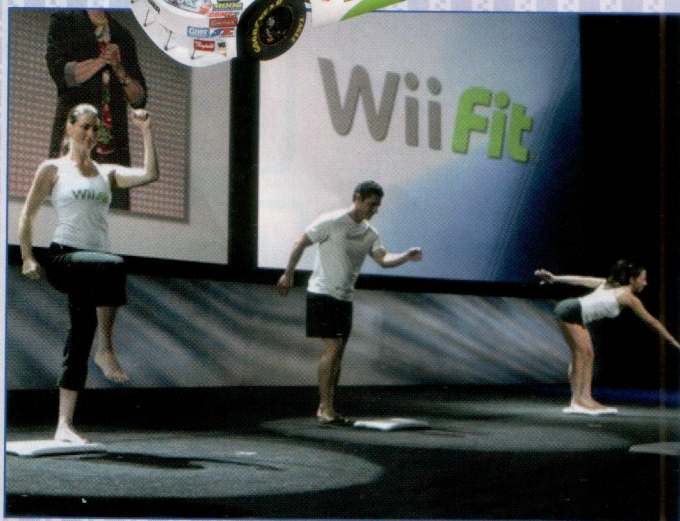
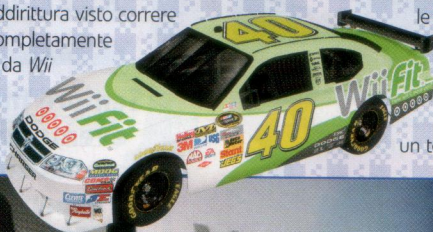
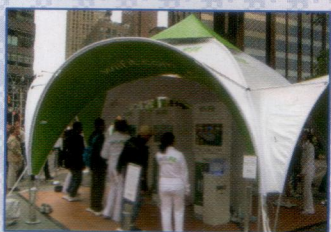
Ci piacerebbe vedere qualche nuovo colore anche per i Wii e i suoi telecomandi!

NOTIZIE DAGLI STATI UNITI

A cura di: Ugo Laviano

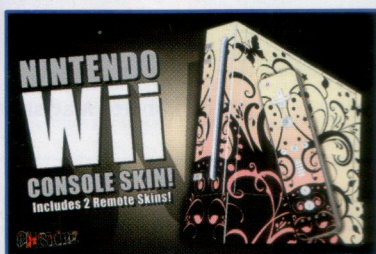
Wii FIT STORMS THE USA!

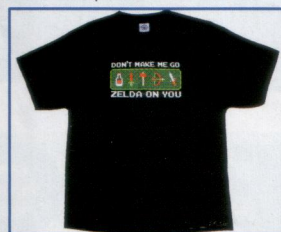
La palestra da casa Nintendo ha subito conquistato gli Stati Uniti.

Per supportare il lancio negli Stati Uniti di *Wii Fit*, Nintendo of America ha fatto veramente le cose in grande: già solo il budget stanziato per la campagna pubblicitaria ammonta a oltre 40 milioni di Dollari, il più alto nella storia dei videogiochi. I risultati, neanche a dirlo, si sono visti: a New York Times Square era completamente tappezzata di manifesti e schermi giganti; la trasmissione televisiva "Good Morning America", presentata da Ellen DeGeneres, ha regalato Wii e *Wii Fit* a tutti i membri del pubblico in studio senza dimenticare altre apparizioni in TV a "Today" e il mitico "Saturday Night Live"; quotidiani e riviste hanno riservato una valanga di articoli alla palestra da salotto di Nintendo e le gare automobilistiche di Indy 500 a Indianapolis e di Nascar a Charlotte hanno addirittura visto correre due vetture completamente sponsorizzate da *Wii Fit*. Inoltre, a partire dal 19 maggio fino alla fine dell'estate, si sta svolgendo il tour Wii Fit Movement che sta toccando le principali città americane mettendo a disposizione dei partecipanti un team di personal trainer pronto a illustrare il funzionamento della Balance Board e del gioco. Questa valanga informativa e pubblicitaria ha ovviamente dato i suoi frutti: *Wii Fit* è praticamente esaurito ovunque e sembra destinato a seguire il destino del Wii che a tutt'oggi è difficile da trovare in giro nonostante i rinnovati sforzi produttivi e distributivi da parte di Nintendo.

DOV'È DARKRAI? DA TOYS "R" US!

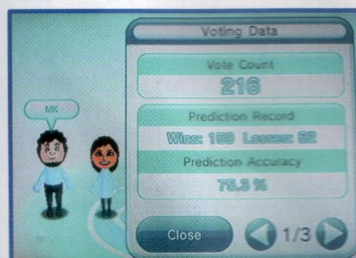
Il 31 maggio e il 1 giugno gli allenatori americani hanno avuto la prima opportunità per mettere le mani sul Pokémon Leggendario Darkrai celato in *Pokémon Perla* e *Diamante* (se qualcuno di voi si è appoggiato a metodi illegali per catturarlo ha tutta la disistima della redazione)! Nintendo ha infatti organizzato, assieme alla catena Toys "R" Us, un evento che permetteva a tutti i partecipanti di ottenere il prezioso e raro Pokémon in grado di far addormentare gli avversari e popolare il loro sonno con incubi assortiti. Il tutto è avvenuto in occasione del lancio del DVD del lungometraggio animato "Pokémon: The Rise of Darkrai" il cui acquisto, per fortuna, non era richiesto per ottenere Darkrai.

NUOVE SKIN PER Wii E DS

Il sito statunitense **ghskinz.com** ha presentato lungo le sue pagine tutta una nuova collezione di skin adesive per personalizzare il look del proprio Nintendo Wii e DS Lite, nonché altre ancora studiate per le periferiche musicali di *Rock Band* e *Guitar Hero III: Legends of Rock*. I prezzi vanno dai 5 ai 15 Dollari e alcune sono veramente ben fatte come potete notare dando uno sguardo alle immagini qui sotto.

80'S TEES

Siete dei nostalgici degli anni '80 o dei semplici amanti delle belle magliette e dei videogiochi Nintendo? Allora forse vi farà piacere sapere che il sito statunitense **www.80stees.com** ha in vendita una collezione di "retro" magliette veramente fantastica che comprende un po' tutte le categorie che andavano di moda in quegli anni: cinema, serie tv, giocattoli e, ovviamente, videogiochi Nintendo. Per circa 20 Dollari a maglietta è infatti possibile scegliere tra un sacco di modelli dedicati all'idraulico più amato del mondo (anche in versione procione!), all'eroico Link, a *Punch Out!!* e *Pac-Man* di cui esiste persino una cintura.

SCATOLINE PREZIOSE

Questo mese vi presentiamo le confezioni a stelle e strisce e relative date di uscita di: *We Love Golf* (8 luglio), *Samba de Amigo* (26 agosto) e *Mushroom Men: The Spore Wars* (fine 2008) per Wii; *Etrian Odyssey II: Heroes of Lagaard* (17 giugno), *Bangai-O Spirits* (24 giugno), *Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood* (autunno) e *Mushroom Men: Rise of the Fungi* (fine 2008) per Nintendo DS.

THE KING OF VOTES!

Non pensavamo neanche fosse possibile ma a quanto pare Mk, uno dei redattori del sito a stelle e strisce N+ (**my.opera.com/Nplus/**), è riuscito a raggiungere il punteggio massimo nel Canale Wii Everybody Votes, la versione USA del nostrano Canale Vota Anche Tu. Per quanto ne sappiamo è il primo al mondo a raggiungere i 500 punti che portano al massimo tutte le diverse aree e per riuscirci MK ha partecipato a 216 sondaggi, con 159 predizioni centrate, 52 sbagliate e una percentuale finale del 75,3%. Non possiamo che offrirgli le nostre più sentite congratulazioni e offrirgli il titolo di "chiaroveggente e massimo conoscitore dell'animo umano".

IL MOSAICO DI YOSHI

La creatività e l'amore che sprizza dagli appassionati Nintendo sembra veramente non avere limiti, guardate questo splendido mosaico di Yoshi realizzato da Anneandkita e pubblicato sul sito **www.crafster.org**: è o non è splendido? Effettivamente i mosaici si prestano proprio bene per i lavoretti di pixel-art visto che comunque si tratta di disegni a base di quadratini. Il lavoro ovviamente è molto più complesso di quanto potrebbe sembrare a guardare il risultato finale, visto che bisogna essere molto precisi e stare attenti all'intonaco collante, oltre ad attendere le varie fasi di asciugatura.

Wii Fit registra subito il tutto esaurito dopo una campagna pubblicitaria da record

***Dragon Quest IV, V* e *VI* per DS arriveranno negli USA!**

I giochi WiiWare stanno avendo un buon successo...

...ma la scarsa memoria interna del Wii inizia a essere un problema serio

Niente più Wi-Fi gratuito da McDonalds per i possessori di DS

NEL PROFONDO DELLE NOTIZIE WARP PIPE

A cura di: Roberto Magistretti

CHE NE DICI DI INVERTIRE L'ASSE Y?

I designer delle console e dei videogiochi di "nuova generazione" non si staranno mica dimenticando di qualcosa?

Su queste pagine non abbiamo mai dato troppa importanza ai dati di vendita: non lo facevamo all'epoca del GameCube, quando Nintendo arrancava, e non lo facciamo nemmeno adesso, con il Wii e il DS impegnati a sbriciolare record su record a livello mondiale come se fossero bruscolini. È pero innegabile che Wii e DS siano due console che "funzionano", due console capaci di attrarre sia i giocatori più esperti, sia quelli meno navigati. Non è difficile individuare alcune delle ragioni alla base di questo successo: il telecomando Wii, il touch screen del DS, la campagna di marketing adottata negli ultimi anni... Tutti aspetti che qui su NRU abbiamo già trattato più e più volte e che chiunque segua con attenzione lo sviluppo del settore potrebbe esporre e riassumere senza grande fatica. Altri aspetti, fondamentali tanto quanto le innovazioni a livello tecnologico, vengono però spesso tralasciati, snobbati e dimenticati. Tra questi spicca senza dubbio il lavoro di Nintendo svolto a livello dell'interfaccia di controllo, un termine gergale utilizzato per definire la mappatura dei tasti sul controller e l'impostazione generale delle icone su schermo (sia nel corso del gioco vero e proprio che nelle schermate delle opzioni). Si tratta di un aspetto fondamentale, che purtroppo viene spesso trascurato sia dai game designer, sia da chi si trova ad analizzare (magari per una recensione) un determinato gioco. Nel corso di una nostra giornata "tipo" siamo costretti a combattere contro decine e decine di oggetti mal progettati, mal studiati e avviliti da un'interfaccia di controllo assolutamente delirante. Un'interfaccia di controllo che spesso è la causa principale di nevrosi, scatti d'ira e momenti di scoramento. Donald A. Norman, uno psicologo che per qualche tempo è stato direttore del Dipartimento di Scienze Cognitive presso una delle più importanti università californiane, nel suo curiosissimo trattato intitolato "La caffettiera del masochista" ha presentato un'analisi assolutamente efficace di molti di questi oggetti, oggetti che sembrano essere stati inventati da un designer perfido, cattivo e dotato di un sinistro senso dell'umorismo. Uno degli esempi più classici riportati nel libro è quello dei fornelli di una normalissima cucina domestica. Da che mondo è mondo, i fuochi sono disposti in maniera regolare secondo uno schema ben preciso: due fuochi in alto, uno a sinistra e uno a destra, e altri due in basso, appena sotto. Per qualche inspiegabile motivo, però, gli interruttori deputati all'accensione dei fornelli non seguono lo stesso schema: qualcuno deve aver pensato che fosse più elegante, o più economico, sistemarli tutti in fila, o in orizzontale o in verticale (immagine 1). E questa, tutto sommato, non è che sia stata una buona idea (anche se quella di copiare e riproporre questa stessa disposizione per anni è sicuramente peggiore). Un altro esempio classico è quello del design delle porte: quante volte vi siete trovati a litigare con una porta che non voleva saperne di aprirsi? Maniglie da tirare, placche da spingere, sbarre sulle quali appoggiarsi fanno di tutto per trasformare una semplice porta in una vera e propria trappola. E quando si arriva al punto di dover affiggere delle istruzioni su una porta, tipo "Spingere" o "Tirare" (anche una semplice parola può essere considerata un manuale di istruzioni), è evidente che ci sia qualcosa di sbagliato nella progettazione della porta stessa (immagine 2).

Senza approfondire l'argomento e senza quindi tirare in ballo telefoni, cellulari, frigoriferi, videoregistratori, proiettori, caffettiere e mille e mille altri oggetti che sembrano congiurare contro la nostra sanità mentale, proviamo a tornare al mondo dei videogiochi con un salto carpiato. È evidente come anche nel settore dei videogiochi i game designer abbiano imboccato, ormai da anni, una strada assolutamente errata, una strada che nel giro di qualche lu-

Se, come vogliono farci credere, anche la Kidman è in grado di cavarsela con *Brain Training* su DS, allora l'interfaccia utente messa a punto da Nintendo è veramente fruibile da tutti. Diciamocele, certe cose (e diciamo anche che il Magiustra è ignorante, nonché prevenuto sulle belle donne, perché la Kidman ha un Q.I. di 132, lui forse di 13. Nd Ugo).

Eccolo qui, il "nostro" Keita Takahashi, un game designer fuori dai canoni che pensa sia il caso di trasformare anche le più comuni azioni quotidiane in piccoli minigiochi: perché gli spazzolini da denti non sono "musicali", per esempio?

Anche Nintendo ogni tanto commette degli errori a livello di interfaccia di controllo: quella di *Twilight Princess* per Wii è più complessa di quanto ci si aspetterebbe, probabilmente perché pensata prima per sposare il pad del GameCube e poi adattata al telecomando Wii.

stro ci ha portati dritti dritti a interfacce di controllo sempre più complesse, sempre più confuse e sempre meno leggibili. Per averne conferma basta dare un'occhiata a quelle spaventose schermate statiche che ci vengono piazzate davanti agli occhi nel corso dei caricamenti di un videogioco (immagine 3): un vero e proprio incubo, almeno per chi non vive di "pane e sparatutto strategici". Ma quello della mappatura dei tasti non è il solo problema di molti dei videogiochi moderni: cosa dire delle schermate delle opzioni? Molti dei lettori di NRU ci hanno scritto chiedendoci aiuto perché proprio non riuscivano a iniziare una partita cooperativa a *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* per Wii, tanto per fare un esempio. Oppure, ancora, provate a pensare a quanti tutorial e a quante schermate delle opzioni risultano poco leggibili per via di scritte microscopiche (immagine 4).

Nintendo, con il Wii e il DS, ha lavorato tanto e bene sotto questi punti di vista, portando avanti un progetto iniziato già tanti anni fa. Un progetto portato avanti sia a livello di hardware (la console, i controller), sia a livello software (l'impostazione del Menu Wii, i videogiochi veri e propri). A livello hardware siamo ancora lontani dalla perfezione, sia chiaro, se è vero come è vero che a tutti è capitato di inserire un disco nel Wii girato al contrario (soprattutto se il Wii è tenuto in posizione verticale: non ci sono indicazioni visibili che aiutino a non commettere l'errore), ma alcuni passi avanti sono stati compiuti, soprattutto per quanto riguarda l'accessibilità del controller, il mai troppo lodato telecomando Wii. E proprio il telecomando Wii, un'innovazione hardware, funziona benissimo quando è sposato ad un'interfaccia video ben studiata. I pulsanti da attivare per navigare nelle schermate delle opzioni dei giochi sviluppati da Nintendo per Wii sono sempre grandi, grossi e facilmente attivabili: basta puntare il telecomando Wii verso lo schermo e premere un tasto (sempre e soltanto il tasto A) per attivare una determinata funzione ("Avvia", "Riprova"). Inoltre tutti i giochi della "linea Wii" come *Wii Sports*, *Wii Fit* e *Wii Play*, vantano tutti la stessa identica impostazione delle schermate. Dopo aver imparato a navigare tra le schermate delle impostazioni di *Wii Sports* si è già capaci di arrangiarsi anche tra quelle di *Wii Fit*, per esempio. E si noti che lo stesso discorso vale per il DS e per i giochi della collana Touch! Generations, ovvero *Brain Training*, *Training for Your Eyes* o *Training di Matematica*: la strada è quella giusta, poche storie (immagine 5). Una strada che, almeno da queste parti, ci auguriamo non porti soltanto ad un'interfaccia di controllo intuitiva, semplice e fruibile da tutti, ma magari addirittura "giocosa" (si noti, proprio a questo proposito, come Nintendo abbia iniziato a "musicare" praticamente tutte le schermate delle opzioni: provate a passare in rassegna il registro di *Big Brain Academy per Wii* per averne una prova). Perché, come dice Keita Takahashi (il creatore di un bellissimo gioco che speriamo di vedere anche su Wii, prima o poi, ovvero *Katamari Damacy*): "Credo che in ogni attività ci sia un aspetto legato al gioco, ma il nostro attuale modo di vivere tende a differenziare le attività ricreative e a confinarle in un altro spazio. La mia opinione personale è che tutte le azioni quotidiane, anche quelle di routine, dovrebbero essere divertenti, ma al momento questo non avviene". Passeggiare tra le schermate delle opzioni dovrebbe essere quindi non solo facile ma anche divertente, non certo una mezza tortura fatta di scritte microscopiche, tempi di caricamento infiniti e sigle del tutto incomprensibili: in tutta sincerità, cosa credete che possa rispondere la vostra fidanzata alla laconica domanda "Invertire l'asse Y?"?

Questa è la copertina del trattato di Donald A. Norman "La caffettiera del masochista": una lettura consigliata, soprattutto se siete anche solo vagamente interessanti all'evoluzione dell'interfaccia di controllo nei videogiochi.

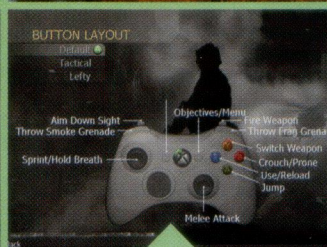
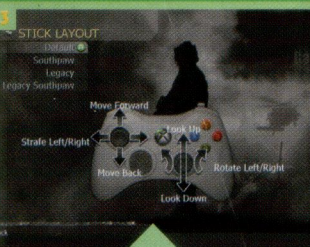
SEMPLICE, CHIARO E FACILMENTE LEGGIBILE

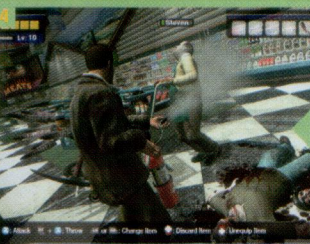
Qui sotto trovate alcuni esempi di oggetti e videogiochi rovinati, o impreziositi, da un design più o meno intelligente.

IL FORNELLO DIABOLICO

Un tipico fornello a quattro fuochi, con l'altrettanto tipica disposizione degli interruttori palesemente "sbagliata": come faccio a sapere quale interruttore aziona un determinato fuoco? L'unico modo è "decifrare" le istruzioni visive riportate in prossimità degli interruttori.

LA PORTA STREGATA

Una porta "sbagliata": una placca sistemata su una superficie piana può evidentemente veicolare un solo messaggio ("appoggiare la mano e spingere"), ma in questo caso il designer deve aver fatto un po' di confusione, dato che "pull", in inglese, vuol dire "tirare".

L'INCUBO DEL VIDEOGIOCATORE

Questa è la mappatura dei tasti in un episodio a caso della saga di *Ghost Recon*. Una mappatura assolutamente arbitraria, capace di disorientare i giocatori fin da subito, decifrabile solo da chi ha già un discreto bagaglio di esperienza.

UNA VISITA DALL'OCULISTA

Dead Rising, uno dei titoli più divertenti tra quelli disponibili su Xbox 360, è di fatto ingiocabile su un televisore normale (non ad alta definizione, insomma) perché i testi su schermo risultano minuscoli e confusi. Si tratta di uno degli inconvenienti di vivere in una stagione che non è ancora totalmente HD, ma quasi.

LA STRADA GIUSTA

Nintendo, sia su Wii che su Nintendo DS, si sforza per presentare le schermate delle opzioni in maniera chiara e facilmente fruibile: poche icone giganti, tutte molto colorate e tutte contraddistinte da uno specifico effetto sonoro. La cura posta da Nintendo nella realizzazione delle schermate e delle interfacce, d'altronde, è conosciuta da secoli.

I PIÙ ATTESI

Dieci giochi da aspettare con il fiato sospeso!

1 Animal Crossing Wii

- Italia: N.D.
- USA: N.D.
- Giappone: N.D.

Non abbiamo alcuna nuova informazione, ma in attesa di saperne di più, magari in occasione dell'E3, sottolineiamo quanto *Animal Crossing* per Wii sia il gioco più atteso attualmente dalla redazione. Lo vogliamo prima di subito.

2 Mad World

- Italia: 2009
- USA: 2009
- Giappone: 2009

Da Sega e Platinum Games (ex Clover) è in arrivo un gioco d'azione assurdo. Il futuro è in bianco e nero, ma anche rosso sangue. Soprattutto: il futuro è violento!

3 Wii Music

- Italia: 2008
- USA: 2008
- Giappone: 2008

Il progetto musicale di Miyamoto e compagni è ormai in lavorazione da anni, ma finalmente pare che il progetto abbia preso corpo: oltre 40 strumenti per uscire di testa!

4 Rock Band

- Italia: 29 agosto
- USA: 22 giugno
- Giappone: N.D.

Batteria, chitarra, microfono e un mondo pronto ad ascoltarvi: arriva anche su Wii lo splendido *Rock Band* di Electronic Arts. Sì, ma a che prezzo?

5 Guitar Hero On Tour

- Italia: 18 luglio
- USA: 24 giugno
- Giappone: N.D.

Dopo averlo provato non abbiamo più dubbi: il rock indiavolato farà strage anche sulla console portatile di Nintendo. Con tanto di autografi e incendi, oltretutto!

6 Castlevania Order of Ecclesia

- Italia: N.D.
- USA: 2008
- Giappone: 2008

Konami ha ufficializzato l'esistenza di un nuovo Castlevania per DS. Il prossimo autunno torneremo ad ammazzare vampiri nei panni della "nuova" eroina Shinoa.

7 La Guida in Cucina

- Italia: Disponibile
- USA: N.D.
- Giappone: Disp.

Non sappiamo come la pensate voi, ma qui in redazione, all'idea di poter finalmente fare il salto di qualità ai fornelli, non stiamo più nella pelle! Il mese prossimo la "recensione".

8 Sonic Chronicles

- Italia: Autunno
- USA: Autunno
- Giappone: N.D.

Bioware e Sega si sono unite per realizzare un promettente gioco di ruolo dedicato al porcospino, con tanto di fondali disegnati a mano (o qualcosa di simile).

9 Space Invaders Extreme

- Italia: Giugno
- USA: 17 giugno
- Giappone: Disp.

Colori e storia, esplosioni e ritmo, tradizione e innovazione: Square Enix porta in Europa il miglior *Space Invaders* dai tempi di... *Space Invaders*!

10 Ousama Monogatari

- Italia: N.D.
- USA: N.D.
- Giappone: 2008

Dal Giappone, tanto per cambiare, è in arrivo un gioco di ruolo e di strategia davvero strano, ma il cui stile grafico e l'idea (diventare un "piccolo" Re con tanto di esercito) ci affascinano davvero.

SOTTO LA LENTE

Mese di rivoluzioni nella pagina dei giochi più attesi dalla redazione: se ne va un buon numero di titoli che abbiamo atteso per mesi e che, finalmente, sono divenuti una realtà "acquistabile". Tanti saluti a *Super Smash Bros. Brawl*, ma anche a *Ninja Gaiden DS*, giusto per citarne due. Mese di rivoluzioni e di passaggio, a dirla tutta. Diamo il benvenuto a *MadWorld*, già entrato nel nostro piccolo cuore, così come *La Guida in Cucina* (che in realtà ci fa sbavare da quasi due anni) e il nuovo *Castlevania: Order of Ecclesia*. Ma non fatevi troppe certezze, entro due numeri (ovvero al termine dell'E3 del prossimo luglio), saranno tantissimi i cambiamenti, le scomparse e i nuovi arrivi.

LOST IN TRANSLATION

Giochi dispersi che ancora attendiamo.

DENSETSU NO STAFI

EDITORE: Nintendo
SVILUPPATORE: Tose
ANNO: 2006
CONSOLE: Nintendo DS

Se si dovesse optare per un genere ludico, uno soltanto, da accostare al nome Nintendo, la scelta ricadrebbe quasi certamente sui giochi di piattaforme. L'idraulico baffuto, insieme ad un'altra dozzina di simpatici personaggi, ha di fatto occupato, per diverse decadi, le luci della ribalta con i suoi saltelli da una piattaforma semovente all'altra.
Tra le tante "stelle salterine", apparse nel corso degli anni, ve ne è una in particolare che non è riuscita a farsi conoscere dalla marea di giocatori occidentali.
Nonostante il DS vanti una base installata semplicemente da capogiro e possieda una fama davvero globale, le sfere alte di Nintendo hanno infatti pensato "bene" (anche se non riusciamo proprio ad immaginare il motivo di tale scelta) di relegare la piccola stella marina Stafi nei mari Nipponici.
Legend of Stafi è il classico gioco di piattaforme estremamente curato e piuttosto piacevole, non dissimile da un episodio classico della serie *Kirby*. Mediante la croce digitale è possibile far muovere il protagonista in giro per lo schermo, mentre due soli pulsanti garantiscono la totalità delle azioni eseguibili: uno per il salto, l'altro per l'attacco. Nella maggior parte dell'avventura il giocatore non deve far altro, quindi, che guidare il paffuto protagonista verso l'uscita, nuotando nelle oniriche acque dell'oceano e cercando al contempo di non rimanere vittima degli attacchi nemici.
Non mancano neppure sezioni à la *Super Mario*: basta infatti abbandonare il nostro habitat naturale per ammirare la buffa stella marina sgambettare in giro per i livelli, in questo caso ancorati allo scorrimento orizzontale e spiccare qualche goffo saltello. Anche sotto il piano tecnologico *Legend of Stafy 4* è realizzato con la solita cura tipica delle produzioni Nintendo. Animazioni splendide riescono a dare vita a personaggi bidimensionali ottimamente disegnati e caratterizzati, mentre i fondali poligonali, saturi di colori bucolici e tinte pastello, avvicinano il gioco Tose a una piccola opera animata. Un vero peccato, insomma, che tale perla non sia approdata sui lidi nostrani (e d'altronde è dai tempi del debutto della serie su GBA che non succede).
La possibilità di condividere, con altri tre amici, una manciata di minigiochi deliranti e la presenza di un'infinità di vestiti e accessori per i teneri protagonisti, rendono ancora più insopportabile tale manchevolezza.
Come oramai da consuetudine, non resta altro da fare che incrociare le dita e sperare ardentemente che Nintendo offra anche a noi europei la possibilità di vivere questa carissima epopea sottomarina.

Cosa ci siamo persi?

Un gioco di piattaforme delizioso, impreziosito da un level design riuscitissimo, dotato di personaggi tanto buffi quanto carismatici e pieno di momenti a dir poco esilaranti.

IL NUOVO MONDO DEI GIOCHI DI RUOLO

Alla scoperta dei GdR più interessanti in arrivo nei prossimi mesi su DS e Wii.

A cura di: Gianluca Minari

Da che mondo è mondo, e soprattutto quando si parla del mondo dei videogiochi, i giochi di ruolo hanno sempre fatto da traino per le vendite di una console, in particolar modo in Giappone. Lo sa molto bene Nintendo, quando ai tempi del Nintendo 64 perse l'alleanza con l'allora solitaria Square Soft cedendo alla concorrenza la saga di *Final Fantasy*. Un altisonante GdR, come può essere *Dragon Quest* (per fare un altro esempio), garantisce automaticamente successo alla macchina per cui è previsto. Dal brutto periodo di magra del Nintendo 64 i tempi sono molto cambiati e ora, grazie all'incredibile diffusione di DS e Wii, i grandi GdR stanno dalla parte del colosso di Kyoto. *Dragon Quest IX* è forse l'esempio più evidente di questo cambiamento di tendenza, ma al fianco dei nomi più celebri trovano spazio tanti grandi e piccoli esponenti del genere sviluppati spesso da gente che, anni or sono, apparteneva proprio alle file della vecchia Square Soft. Basta pensare allo straordinario *Soma Bringer* di Monolith Soft, curato quindi da chi programmò indiscutibili classici quali *Chrono Cross* e *Xenogears*, ma possiamo rivolgere lo sguardo anche all'appena annunciato *World Destruction* di Sega, creato da un team di nomi illustri nel panorama dei "J-RPG". Il Wii al momento non può contare sulla stessa quantità e qualità dei titoli indirizzati al DS, ma la situazione sta cambiando in meglio anche per il Wii. In questo speciale vogliamo presentarvi tutti i GdR per DS e Wii in fase di sviluppo nelle software house giapponesi. Troverete solo titoli nuovi, non ci siamo soffermati sui ritardatari non ancora arrivati in occidente. Abbiamo utilizzato un'icona semaforo che esprime le possibilità di vedere il corrispettivo titolo nel nostro paese, ma sia chiaro che si tratta soltanto di nostre ipotesi. Che lo show cominci!

COME LEGGERE LE SCHEDE

STILE DI GIOCO: i quattro spicchi del semicerchio indicano quanto il gioco si basi sull'azione (▲) e quanto invece faccia affidamento alla strategia (▲).

SEMAFORO:
- Molto probabile che arrivi da noi
- Ci sono delle possibilità che arrivi
- Quasi impossibile che esca dal Giappone

FATTORE ATTESA: ★★★★★ più stelle ci sono, più il titolo è promettente!

IL PUNTO FORTE: la caratteristica più interessante del gioco trattato.

PILLOLE DI RUOLO (gli altri giochi)

BLEACH THE 3rd PHANTOM

Editore: Sega
Console: DS
Semaforo: ●
Fattore Attesa: ★★

Il seguitissimo manga di Tite Kubo è diventato un GdR tattico con oltre 180 personaggi da comandare nel corso delle tante missioni del gioco. La fase del duello è rappresentata lateralmente con i due lottatori che eseguono le mosse in perfetto stile picchiaduro.

KNIGHTS IN THE NIGHTMARE

Editore: Sting
Console: DS
Semaforo: ○
Fattore Attesa: ★★★

Seguito spirituale di *Riviera* e *Yggdra Union*, *Knights in the Nightmare* sembra essere un gioco tattico piuttosto originale: il giocatore, infatti, per continuare a vestire i panni di uno dei protagonisti, dovrà sottrarre l'energia fisica agli altri personaggi.

LUMINOUS ARC 2

Editore: Marvelous Entertainment
Console: DS
Semaforo: ○
Fattore Attesa: ★★

Il secondo *Luminous Arc* non solo offrirà una storia piena di bivi e selezioni che cambieranno lo svolgimento degli eventi, ma anche una ricca modalità multiplayer dove più giocatori potranno sfidarsi a vicenda usando le unità potenziate in single.

OUSAMA MONOGATARI

Editore: Marvelous Entertainment
Console: Wii
Semaforo: ●
Fattore Attesa: ★★★★

Programmato da Cing, il team di *Hotel Dusk*, *Ousama Monogatari* vedrà il giocatore controllare un giovane Re dotato di una corona magica capace di riunire intorno a sé un intero popolo. Strategia in tempo reale dai creatori di *Harvest Moon*.

SUMMON NIGHT

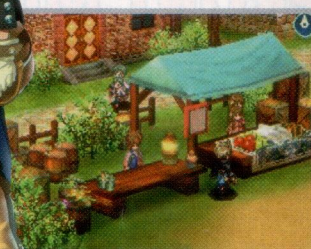
Editore: Banpresto
Console: DS
Semaforo: ●
Fattore Attesa: ★★

Conversione di un vecchio classico per PSone, *Summon Night* è un tattico spiccatamente manga in cui sarà possibile selezionare il protagonista tra un maschietto e una femminuccia. Si potrà inoltre allevare una creatura in perfetto stile *Tamagocchi*.

WORLD DESTRUCTION

La distruzione del mondo su doppio schermo.

Sega ha assoldato gente con una certa esperienza per creare questo promettente GdR per DS. Stiamo parlando di persone che lavorarono a classici come *Chrono Trigger* e *Xenogears*. Come recita esplicitamente il titolo *World Destruction*, il protagonista Kirie ha il compito di distruggere un mondo ormai dominato da bestie assassine. I combattimenti mescolano la tipica struttura a turni dei GdR alle meccaniche dei picchiaduro, con in primis la possibilità di eseguire combo di vario genere premendo i tasti in successione (*Xenogears* docet!). Un'altra peculiarità del titolo Sega consiste nello sfruttamento di tutti e due gli schermi per visualizzare le battaglie. Il particolare sistema denominato "Aerial Beat Chain" vedrà i nostri eroi saltare e volare da uno schermo all'altro nel tentativo di infliggere danni sostanziosi ai colossali nemici. La grafica fa uso di una gradevole miscela di elementi disegnati e fondali poligonali e la presenza di diverse sequenze in CG renderà il tutto ancora più spettacolare. Un'ultima nota riguarda le musiche, composte dal sempre bravissimo Yasunori Mitsuda di *Chrono Cross*.

CONSOLE: DS
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO: ○
EDITORE: Sega
SVILUPPATORE: Image Epoch
FATTORE ATTESA: ★★★★
IL PUNTO FORTE: sviluppato dai creatori di *Xenogears* e *Chrono Trigger*.

HERCULES NO EIKOU

L'Antica Grecia e il mito degli Dei in formato GdR.

L'ottima serie di GdR creata dall'ormai defunta Data East passa nelle mani di Nintendo per proseguire in grande stile sulla console col doppio schermo. *Hercules no Eikou* ci porta nell'Antica Grecia, nel periodo in cui gli esseri umani ambivano a diventare degli Dei per entrare nel regno dell'Olimpo. Il nostro protagonista si risveglia sulla riva del mare privo di memoria, per scoprire presto di essere immortale. Comincerà così il suo lungo viaggio alla ricerca delle verità per avvicinarsi pian piano all'Olimpo. Escludendo le originali ambientazioni, *Hercules no Eikou* è un GdR piuttosto classico: nei combattimenti a turni, tuttavia, bisognerà eseguire determinate mosse con lo Stilo per incrementare la potenza degli attacchi. In città, inoltre, visitando l'apposito negozio, si potranno fabbricare nuove armi e aggiungere le abilità più disparate agli accessori in possesso. Per quanto concerne la storia, la presenza della firma di Kazushige Nojima, sceneggiatore di *Final Fantasy VII*, dovrebbe rappresentare una garanzia di qualità.

CONSOLE: DS
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO: ○
EDITORE: Nintendo
SVILUPPATORE: Paon
FATTORE ATTESA: ★★★
IL PUNTO FORTE: l'ambientazione nell'Antica Grecia è piuttosto originale.

AVALON CODE

Il Libro dell'Apocalisse va riscritto con lo Stilo.

Marvelous Entertainment, la casa di *Harvest Moon* e *Ousama Monogatari* (*King Story*), è al lavoro su un GdR per DS provvisto di una struttura di gioco decisamente originale. Il nostro eroe entra in possesso del Libro dell'Apocalisse che preannuncia, appunto, l'imminente fine del mondo. Il nostro giovane protagonista, però, ha il potere di "riscrivere" le pagine di questo volume per modificare gli eventi e influenzare il comportamento dei nemici. Un esempio al volo: c'è un mostro invincibile dinanzi a voi. Vi avvicinate abbastanza a lui, risucchiate le sue informazioni utilizzando l'apposito comando e le trasferite sul touch screen. Interagendo con la pagina potrete cancellare l'invincibilità del mostro per trasformarlo in un comunissimo nemico. Originale, no? I combattimenti, comunque, sembrano essere all'insegna dell'azione, con mosse e magie da effettuare combinando tasti a direzioni. Ciliegina sulla torta: in perfetto stile *Harvest Moon*, sarà possibile fidanzarsi col personaggio femminile per assistere a moltissimi eventi speciali.

CONSOLE: DS
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO: ○
EDITORE: Marvelous Entertainment
SVILUPPATORE: Marvelous Entertainment
FATTORE ATTESA: ★★★
IL PUNTO FORTE: il giocatore può modificare la storia interagendo con il touch screen.

CONSOLE:
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO:
EDITORE: Square Enix
SVILUPPATORE: Square Enix
FATTORE ATTESA:
IL PUNTO FORTE: strategia in quantità industriale e possibilità di personalizzare i mezzi.

Con i soldi vinti in battaglia sarà possibile acquistare nuove parti per il proprio Wanzer.

FRONT MISSION 2089

Scontri tattici tra robot in un futuro apocalittico.

Direttamente dai cellulari giapponesi sta per arrivare su DS, nel classico formato "conversione potenziata", *Front Mission 2089 Border of Madness*. Ancora una volta, preso il controllo dei robot Wanzer, dovremo affrontare una serie di missioni strategiche spostandoci tra le caselle di un immenso campo di battaglia. Rispetto al remake del primo capitolo, bisogna subito dire che sono stati migliorati i controlli, quasi interamente assegnati allo Stilo. Nella base potremo potenziare a nostra discrezione il mech aggiungendogli nuovi accessori e scegliendo il suo pilota tra più candidati. Grafica e sequenze di intermezzo sono state rifatte per apparire più belle sul touch screen Nintendo. Gli amanti della pura strategia possono pure appuntare questo titolo nella loro agenda.

CONSOLE:
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO:
EDITORE: Square Enix
SVILUPPATORE: Square Enix/h.a.n.d.
FATTORE ATTESA:
IL PUNTO FORTE: modalità multiplayer tra quattro giocatori.

Sì, avremo anche una modalità multiplayer tra quattro giocatori: ciascuno controllerà un personaggio.

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

Square Enix vi fa scoprire il passato di Roxus.

Non è la prima volta che il fortunato franchise di Square Enix si presenta sulle console Nintendo, ma questa volta struttura e impostazione grafica seguiranno molto da vicino gli episodi usciti sulle macchine Sony. Azione a tutto spiano accompagnata da un pizzico di strategia in un episodio parallelo incentrato sulla figura di Roxus, membro dell'organizzazione XIII con la missione di annientare le creature delle tenebre "heartless". Lo scenario di gioco è completamente tridimensionale, con risultati che non eguagliano gli standard PS2 ma che gli si avvicinano. Tra un mondo e l'altro Roxus farà la conoscenza dei più disparati personaggi Disney per ottenere il loro aiuto e superare le più difficili situazioni. I boss finali sono sì enormi ma a livello di animazioni non convincono ancora del tutto. Manca ancora parecchio all'uscita, e c'è tutto il tempo per migliorare un prodotto senza dubbio promettente.

CONSOLE:
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO:
EDITORE: Square Enix
SVILUPPATORE: tri-Ace
FATTORE ATTESA:
IL PUNTO FORTE: I combattimenti a base di combo tra i personaggi.

Quando si conversa con un personaggio, sullo schermo compare la sua bellissima illustrazione.

VALKYRIE PROFILE

In lotta contro le spietate valchirie.

L'acclamata saga di *Valkyrie Profile*, sviluppata dal team tri-Ace, si prepara a fare un passo in avanti sulla console portatile Nintendo. Tanto per cominciare c'è da segnalare il cambio di visuale, ora a volo d'uccello. Per quanto concerne la storia, invece, il protagonista Wilfred è alla disperata ricerca di Lenneth e delle altre valchirie che hanno sottratto l'anima al padre. Come vuole la tradizione, i combattimenti daranno particolare peso alle combinazioni di mosse tra i quattro del party: a ogni unità è assegnato un tasto e premendo i pulsanti in successione si potranno eseguire potenti tecniche speciali. *Valkyrie Profile: Toga wo Seou Mono* è senza dubbio un titolo da tenere in alta considerazione da parte di tutti gli appassionati dei "J-RPG".

Il character design di Yusaku Nakaaki (*Crisis Core*) è indubbiamente affascinante.

CONSOLE:
STILE DI GIOCO: ???
SEMAFORO:
EDITORE: Square Enix
SVILUPPATORE: Square Enix
FATTORE ATTESA:
IL PUNTO FORTE: un mix di avventura investigativa e gioco di ruolo.

SIGMA HARMONICS

Viaggio tra passato e futuro in una Tokyo più stilosa che mai.

Se avete amato il sensazionale *The World Ends With You*, allora non potrete lasciarvi sfuggire il nuovo promettente progetto di Square Enix per DS, dalla storia e dalla grafica incredibilmente originali. Ci troviamo in una Tokyo di una dimensione parallela, fatta di magia e creature delle tenebre. Un giorno il mondo finisce per colpa di una misteriosa calamità, e il nostro gruppo di eroi viaggerà verso il passato nel tentativo di cambiare il futuro. A detta degli sviluppatori, *Sigma Harmonics* è un "Mistery RPG", che dovrebbe quindi alternare delle fasi investigative alle sezioni di combattimento contro i nemici. Tante sono ancora le incognite, vi sapremo dire di più sui prossimi numeri di NRU!

AWAY SHUFFLE DUNGEON

Editore: AQI
Console: DS
Semaforo:
Fattore Attesa:

Concepito da sua maestà Hironobu Sakaguchi, il papà di *Final Fantasy*, *Away Shuffle Dungeon* è un originale "dungeon RPG" in cui i labirinti si comportano come una slot machine cambiando forma minuto dopo minuto (ve ne abbiamo parlato anche nei mesi scorsi). Le musiche sono di Nobuo Uematsu.

DOKAPON JOURNEY

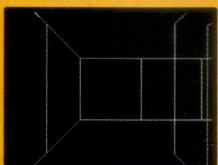
Editore: Sting
Console: DS
Semaforo:
Fattore Attesa:

Cosa succede quando il "Monopoli" si sposa con i GdR? Succede che nasce un prodotto tanto folle quanto innovativo come *Dokapon Journey*, remake del capostipite della saga risalente al 1993. Con una sola scheda potranno sfidarsi fino a quattro giocatori.

DUNGEON OF WINDARIA

Editore: Idea Factory
Console: DS
Semaforo:
Fattore Attesa:

Clone dei "dungeon RPG" Chun Soft, *Dungeon of Windaria* si basa sui personaggi di un vecchio anime del 1986. Di buono c'è da menzionare la possibilità di scambiare oggetti con gli altri utenti. Il character design porta la firma della brava Mutsumi Inomata.

GENMU NO TOU

Editore: Sega
Console: DS
Semaforo:
Fattore Attesa:

Coraggioso omaggio ai migliori "dungeon crawler" del passato, *Genmu no Tou* può essere giocato sia con un'elegante grafica 3D sia in versione "wire frame" con i labirinti formati da sole linee bianche. Il protagonista potrà essere creato all'inizio del gioco.

DRAMATIC DUNGEON SAKURA TAISEN

Editore: Sega
Console: DS
Semaforo:
Fattore Attesa:

Il celebre "anime game" creato da Red Entertainment si fonde con i labirinti misteriosi di Chun Soft. In *Dramatic Dungeon Sakura Taisen* si alterneranno i dialoghi della fase avventurosa alle sezioni di esplorazione di centinaia di labirinti cambiaforma.

DRAGON QUEST IV

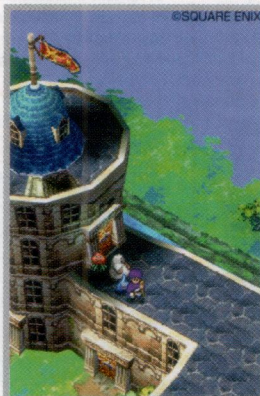
Cinque eroi per un'avventura indimenticabile.

La trilogia dei vecchi *Dragon Quest* è cominciata con il bellissimo quarto episodio rivisto e corretto per la console portatile Nintendo. La grafica poligonale del gioco sfrutta tutti e due gli schermi per visualizzare dei paesaggi ampi e pieni di segreti da scoprire. La telecamera va infatti ruotata con i tasti dorsali per individuare casse, porte e tesori altrimenti invisibili. In *Dragon Quest IV* seguirete le storie di cinque protagonisti nei sei immensi episodi che compongono l'avventura. Combattimenti casuali vecchio stile sì, ma il tutto è stato ripensato in chiave moderna per poter piacere ai nuovi giocatori. Fare acquisti nei negozi e equipaggiare oggetti ai personaggi è diventato più semplice e immediato grazie ai diversi comandi "scorciatoia" inseriti in questo remake. Il giocatore potrà inoltre catturare i nemici per farli combattere al proprio fianco e utilizzare i loro poteri.

CONSOLE:
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO:
EDITORE: Square Enix
SVILUPPATORE: ArtePiazza
FATTORE ATTESA:
IL PUNTO FORTE: un classico dei GdR migliorato sotto tutti gli aspetti.

DRAGON QUEST V

Tre generazioni da rivivere in un atteso remake.

Il 17 luglio sarà la volta, in Giappone, del rifacimento per DS di *Dragon Quest V*, curato nuovamente dalle abili mani dei ragazzi di ArtePiazza. L'impostazione generale del software ricalcherà a grandi linee quella del suo ottimo predecessore. I due schermi sono occupati da città e dungeon, mentre nella fase di combattimento lo schermo superiore ospiterà i parametri dei personaggi. A livello di storia, seguiremo in questo caso il racconto di un bambino che pian piano diventerà adulto per darsi il cambio con altre due generazioni di personaggi. Nel corso del gioco, inoltre, all'utente verrà richiesto di operare alcune scelte che modificheranno lo svolgimento della trama. In questa splendida avventura, come ama descrivere il creatore Yuji Horii, è racchiuso il segreto della vita.

CONSOLE:
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO:
EDITORE: Square Enix
SVILUPPATORE: ArtePiazza
FATTORE ATTESA:
IL PUNTO FORTE: la possibilità di catturare i mostri avversari.

I combattimenti seguono tutti i canoni: basterà selezionare il comando dal menu e poi scegliere l'unità da attaccare.

DRAGON QUEST IX

Level 5 riscrive la grammatica di *Dragon Quest*.

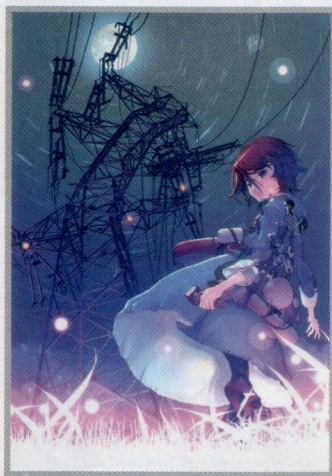
Il team Level 5, già chiamato da Square Enix per lo splendido ottavo capitolo per PS2, è al lavoro sul rivoluzionario *Dragon Quest IX* per DS. Tanto per cominciare la grafica è completamente poligonale, personaggi inclusi, con risultati eccellenti mai visti fino a oggi sul doppio schermo Nintendo. La sezione di combattimento è stata rinnovata, mentre per la prima volta nella saga i nemici saranno perfettamente visibili sul campo di gioco (addio incontri casuali!). L'aspetto tuttavia più entusiasmante del prodotto è rappresentato dalla modalità multiplayer che consentirà a più giocatori di formare un party per affrontare insieme l'avventura, il tutto grazie ad un utilizzo esemplare della Wi-Fi Connection. Chiude la carrellata di innovazioni la possibilità di sfornare il proprio eroe nella ricca sezione "Edit" racchiusa nel software. Non vediamo l'ora di mettere le mani sul gioco, che dovrebbe raggiungere gli scaffali nipponici entro la fine del 2008.

CONSOLE:
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO:
EDITORE: Marvelous Entertainment
SVILUPPATORE: Level 5
FATTORE ATTESA:
IL PUNTO FORTE: un grandioso multiplayer per la prima volta nella saga.

CONSOLE:
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO:
EDITORE: Namco Bandai Games
SVILUPPATORE: Tri Crescendo
FATTORE ATTESA:
IL PUNTO FORTE: in terza persona in un mondo post-apocalittico.

Il mondo di gioco sarà incredibilmente vasto e presenterà sia passaggi all'aperto che molti dungeon.

FRAGILE

Dai creatori di *Baten Kaitos* una gemma di poesia e originalità.

Chi è alla ricerca di un titolo alternativo e ricco di atmosfera, allora farà bene ad attendere il nuovo nato in casa Namco Bandai Games per la console col telecomando. Sviluppato dal team Tri Crescendo dell'ottimo *Baten Kaitos*, *Fragile* sarà ambientato in un mondo sconosciuto, distrutto e dimenticato, dove le rovine saranno l'unico mezzo che potrà permetterci di conoscere qualcosa sul suo passato. Il protagonista, Seto, unico apparente sopravvissuto in questo mondo di ruderi e detriti, esplorerà in lungo e in largo uno scenario costituito da suggestivi paesaggi e tenebrosi dungeon. Torcia in mano, controllabile attraverso il telecomando Wii, bisognerà perlustrare i labirinti a caccia di tesori e umani sopravvissuti alla catastrofe. I combattimenti contro i nemici, dei fantasmi color blu, offriranno un'equilibrata miscela di azione e strategia.

CONSOLE:
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO:
EDITORE: Namco Bandai Games
SVILUPPATORE: Namco Bandai Games
FATTORE ATTESA:
IL PUNTO FORTE: un vasto mondo da perlustrare a bordo di una nave.

La grafica poligonale del gioco è "gommosa" proprio come la controparte cartacea.

ONE PIECE UNLIMITED CRUISE

La ciurma di "One Piece" combatte a colpi di Nunchuk.

Tra tutti i giochi presentati in questo speciale, *One Piece Unlimited Cruise* è il più atipico e, diciamolo pure, il più "mangoso" in assoluto. Basato sullo strampalato universo creato dal fumettista giapponese Eiichirou Oda, *One Piece Unlimited Cruise* può essere considerato una sorta di *The Legend of Zelda: Wind Waker* in salsa anime. A bordo del suo vascello, il pirata Monkey D. Luffy dovrà esplorare un vasto mondo composto di tante isole a caccia di tesori e quant'altro. Nella nave il protagonista potrà effettuare svariate operazioni, come dedicarsi alla pesca o cucinare deliziosi manicaretti. Si prevede un impiego massiccio della coppia Nunchuk e telecomando Wii in un bilanciato miscuglio di azione, avventura e strategia. Il gioco uscirà in tre capitoli, il primo dei quali dovrebbe raggiungere gli scaffali di Tokyo proprio quest'estate.

CONSOLE:
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO:
EDITORE: Nipponichi Software
SVILUPPATORE: Nipponichi Software
FATTORE ATTESA:
IL PUNTO FORTE: battaglie strategiche tra più giocatori in Wi-Fi Connection.

I personaggi su schermo cambiano aspetto a seconda delle armi e delle armature equipaggiate.

DISGAEA

Il capolavoro tattico di Nipponichi sbarca finalmente su DS!

Se *Final Fantasy Tactics* rappresenta "il classico", *Disgaea* è il gioco che può attirare il pubblico di tutto il mondo grazie alla sua originalità e alla stravaganza dei personaggi. *Disgaea Makai no Ouji to Akai Tsuki* è la conversione per DS dell'ottimo episodio uscito sulla console portatile Sony. Lo schermo superiore ospita una mappa del campo di battaglia, mentre sul touch screen si spostano le unità a colpi di pennino o con la croce direzionale. Come al solito si potranno afferrare i personaggi per proiettarli verso altre zone dell'arena, effettuare combo devastanti e sfruttare le qualità delle caselle colorate per ottenere svariati benefici. Spettacolare,la modalità multiplayer dove più giocatori potranno prendere parte a una battaglia utilizzando la Wi-Fi Connection.

Per spostarsi da una città all'altra basterà puntare il telecomando sulla zona desiderata.

CONSOLE:
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO:
EDITORE: Namco Bandai Games
SVILUPPATORE: Namco
FATTORE ATTESA:
IL PUNTO FORTE: la fase di battaglia in perfetto stile picchiaduro.

TALES OF SYMPHONIA DAWN OF THE NEW WORLD

Namco dà un seguito a uno dei GdR più belli di sempre.

Il primo *Tales of Symphonia* fece innamorare di questa serie gli utenti di mezzo mondo e ora sta per arrivare su Wii il seguito di quell'ottimo esponente dei "J-RPG". Sono trascorsi due anni dagli eventi del predecessore e questa volta seguiremo le vicende del neonato protagonista Emil Castagnier anche se torneranno, in veste di personaggi secondari, tutti gli eroi del primo capitolo. L'azione sarà come sempre l'ingrediente principale. Premendo il pulsante Z ci si potrà spostare liberamente per l'arena, mentre l'esecuzione delle tecniche speciali potrà essere assegnata anche agli intuitivi movimenti della mano. Tra le altre novità vi segnaliamo la possibilità di influenzare l'appartenenza magica del campo di battaglia per godere di un aumento temporaneo dei parametri di forza. Infine sarà possibile catturare i nemici per allevarli e farli combattere al proprio fianco proprio come nella saga di *Dragon Quest*.

BLUE DRAGON PLUS

Editore: AQI
Console: DS
Semaforo:
Fattore Attesa:

Dopo *Away* ecco il secondo titolo in fase di sviluppo per Nintendo DS dal bravo Hironobu Sakaguchi. Basato sui personaggi del gioco di ruolo che ha già debuttato su Xbox 360, *Blue Dragon Plus* è un promettente strategico in tempo reale à la *Final Fantasy XII: Revenant Wings*.

KUNITORI ZUNOU BATTLE

Editore: Koei
Console: DS
Semaforo:
Fattore Attesa:

Difficilmente lo vedremo dalle nostre parti, ma il nuovo nato in casa Koei è senza dubbio interessante. Si tratta infatti di un incrocio tra un board game e uno strategico dove, vestiti i panni di un valente condottiero, si partirà alla conquista dell'Antico Giappone.

TOKYO MAJIN GAKUEN

Editore: Marvelous Entertainment
Console: DS
Semaforo:
Fattore Attesa:

Rifacimento portatile di un classico per PSone, *Tokyo Majin Gakuen* propone due parti ben distinte: una di GdR tattico e una di avventura nella quale il giocatore potrà rispondere alle domande dei compagni per influenzarne il comportamento.

STEAL PRINCESS

Editore: Marvelous Entertainment
Console: DS
Semaforo:
Fattore Attesa:

Come suggerisce il titolo, *Steal Princess* vi farà calare nei panni di una principessa esperta in furti. Negli oltre 140 stage di questo "action-RPG" dovrete rubare tesori, annientare i nemici e anche risolvere tanti cervellotici enigmi. Interessante...

ENDLESS FRONTIER

Editore: Namco Bandai Games
Console: DS
Semaforo:
Fattore Attesa:

Spin off di *Super Robot Taisen* sviluppato da Monolith Soft, *Endless Frontier* è il tattico perfetto per chi adora i cartoni robotici (e non solo) giapponesi. Nei duelli strategici del gioco sarà fondamentale premere i tasti a tempo per aumentare la potenza dei colpi.

FURAI NO SHIREN 3

Terzo appuntamento con i labirinti Chun Soft.

La serie di *Fushigi no Dungeon* (*Mystery Dungeon*) è ormai famosa in tutto il mondo: si entra in un dungeon che cambia forma automaticamente a ogni ingresso e si cerca di arrivare al suo termine muovendosi di casella in casella come in una partita a scacchi. *Furai no Shiren 3* è il terzo episodio di una saga particolarmente amata dagli utenti giapponesi. Tante sono le novità inserite dagli sviluppatori, a cominciare da un massiccio supporto della Wi-Fi Connection. Ci si potrà sfidare con gli altri giocatori in linea a chi arriva primo alla fine del labirinto, oppure si potrà decidere di prestare soccorso a un utente sconfitto in uno dei piani del dungeon.

L'altra novità riguarda proprio il protagonista, che questa volta potrà affrontare le missioni in compagnia di altri due personaggi e scambiarsi con loro in qualsiasi momento per sfruttare le loro abilità.

CONSOLE:
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO:
EDITORE: Sega
SVILUPPATORE: Chun Soft
FATTORE ATTESA:
IL PUNTO FORTE: avventure diverse per altrettanti mille dungeon.

INAZUMA ELEVEN

Ecco cosa succede quando *Dragon Quest* si fonde con il calcio!

Soltanto il geniale team di Level 5, già responsabile della straordinaria avventura enigmistica del Professor Layton, poteva avere l'idea di unire il mondo del calcio alla struttura dei giochi di ruolo. Pronto ormai a raggiungere quest'estate i negozi giapponesi, *Inazuma Eleven* permetterà al giocatore di seguire le peripezie del club di calcio di una scuola nella sua corsa verso la vittoria del campionato, alternando fasi di esplorazione in perfetto stile *Dragon Quest* alle partite in salsa "RTS". Con lo Stilo si tracciano le linee sul campo per muovere i giocatori ed eseguire i più disparati comandi, tra passaggi, triangolazioni e tiri in porta. Le mosse più potenti sono accompagnate da spettacolari scenette à la "Holly & Benji" o, per citare un qualcosa di più recente, à la "Shaolin Soccer". Non vediamo l'ora di metterci le mani sopra!

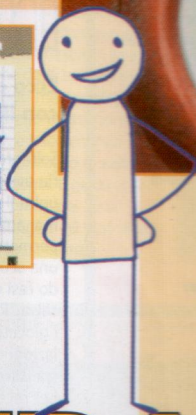
CONSOLE:
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO:
EDITORE: Level 5
SVILUPPATORE: Level 5
FATTORE ATTESA:
IL PUNTO FORTE: strategia in tempo reale su un campo di calcio.

MONSTER HUNTER 3

Il GdR più venduto in Giappone si converte al Wii.

Se c'è una cosa che gli utenti Sony non perdoneranno mai a Capcom è quella di aver scelto di proseguire la fortunata saga di *Monster Hunter* sulla console Nintendo. Il GdR a base di caccia ai mostri griffato Capcom è infatti in fase di sviluppo per Wii. Graficamente spettacolare, con ambientazioni ancora più fantasy, e un intero mondo da esplorare anche (sembra) in nave, *Monster Hunter 3* è uno dei titoli più attesi da parte dei giocatori giapponesi. Per tutti i dettagli dovrete purtroppo aspettare uno dei prossimi numeri della vostra amata rivista.

CONSOLE:
STILE DI GIOCO:
SEMAFORO:
EDITORE: Capcom
SVILUPPATORE: Capcom
FATTORE ATTESA:
IL PUNTO FORTE: un intero mondo da esplorare alla caccia di enormi mostri.

SESSIONE GIORNALIERA
Obiettivi di oggi:
1000 passi
Almeno una
30 minuti
Equilibrio perfetto

COACH & TRAINER PER TUTTI

Una squadra di specialisti virtuali per prendersi cura del corpo e della mente.

A cura di Elisa Leanza

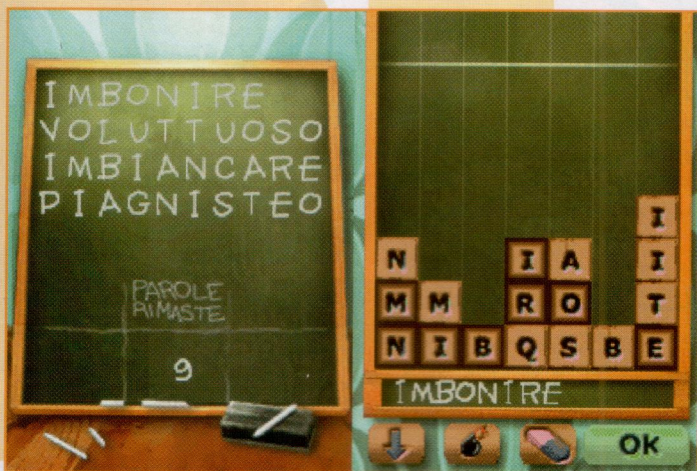
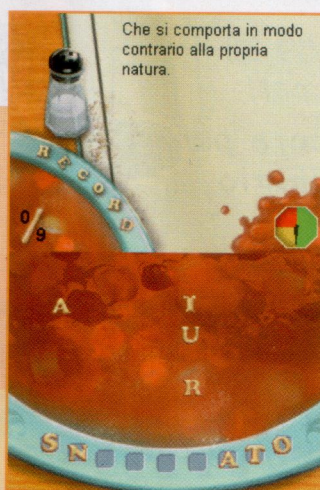
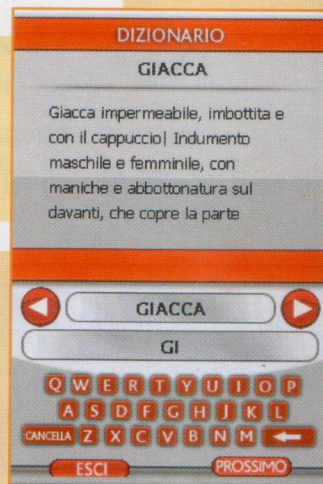
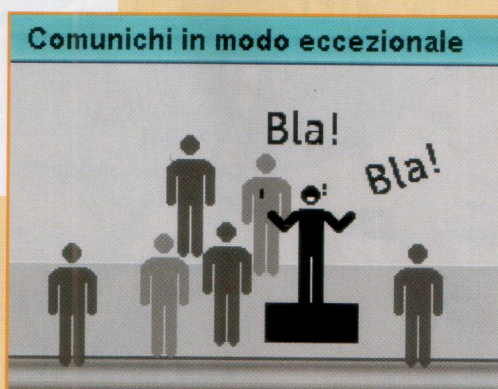
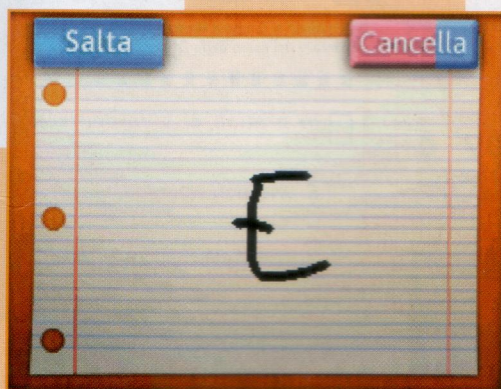
Nel giro di pochi mesi, le console Nintendo si sono trasformate da semplici piattaforme di gioco in qualcosa di più particolare. Sulla falsariga di *Brain Training* sono sbucati come funghi numerosi "non-giochi" che si propongono di tenere in allenamento il cervello con test, esercizi di memoria e sfide di ogni sorta. Il fenomeno coinvolge sia i grandi che i piccini, che sono i destinatari di giochi come *Cosmic Family*, completamente dedicati all'educazione di logica e coordinazione, e si sta diffondendo al punto di riguardare ogni sfaccettatura della quotidianità.

Il caso più evidente, dopo i già citati allena-mente, è rappresentato da *Wii Fit*, che ha trasformato il nostro soggiorno in una palestra con tanto di personal trainer. E chi non ha molto tempo per mettersi una tutina bianca e piazzarsi un'ora davanti alla TV cosa fa? Semplice: può acquistare *Il mio Coach di Benessere: Controllo il mio Peso* per DS e farsi consigliare mille stratagemmi per mantenersi in forma dedicando i ritagli di tempo all'attività fisica, tenendo d'occhio l'alimentazione e annotando tutto in una sorta di diario virtuale.

Messi a posto i bicipiti, vale la pena dedicare un po' di tempo alla ginnastica degli occhi, troppo spesso affaticati dal lavoro al PC. A questo pensa *Training for your Eyes*, con dei semplici esercizi volti a favorire la mobilità delle pupille. Ancora: problemi con la matematica, l'inglese o l'italiano? Niente paura, c'è spazio anche per questo con *Training di Matematica*, *Practise English* e *Il mio Coach: Arricchisco il mio Vocabolario*.

Dire che ce n'è per tutti i gusti è riduttivo e nei prossimi mesi ci sarà da aspettarsi l'arrivo di nuovi, creativi software (chiamarli "giochi" non è proprio esatto) che proveranno in ogni modo a migliorarci la vita.

Al di là dell'evidente portata commerciale di questo fenomeno, che eleva a potenza il concetto di "casual game", c'è da interrogarsi sulla sua effettiva validità. Sicuramente non sarà un gioco a cambiarvi la vita e a badare alla vostra salute, ma si tratta in ogni caso di passatempi stimolanti, divertenti e, perché no, utili.

SVILUPPATORE: Ubisoft Montreal
EDITORE: Ubisoft

Fra tutte le prove disponibili, questa è quasi certamente quella che somiglia più a un gioco vero e proprio. Formate le parole per far sparire le lettere prima che raggiungano la soglia critica.

Questa prova coinvolge anche il microfono. Soffiate per far riemergere le lettere sparite nel brodo!

Nel gioco c'è anche un vocabolario (fornito da Zanichelli) da consultare in qualsiasi momento.

Il mio Coach:
Arricchisco il mio Vocabolario

Hai tutto in testa ma non riesci a dirlo? Prova a usare un dizionario.

Un fisico in perfetta forma è importante, così come lo è un cervello ben allenato e in grado di affrontare calcoli e ragionamenti complessi. Ma senza possedere la giusta padronanza di linguaggio, come faremmo a esprimere pensieri, sentimenti o, più banalmente, ad avere successo in una società interamente basata sulla comunicazione verbale?

Poteva quindi mancare, fra la folta schiera di trainer, coach e compagnia bella virtuale, un titolo interamente dedicato al linguaggio? La risposta di Ubisoft è "no", ed ecco arrivare sugli scaffali *Il mio Coach: Arricchisco il mio Vocabolario*, un nuovo non-gioco che si propone di farci recuperare l'amore per la lingua italiana e di aiutarci a riscoprire il significato (e, in certi casi, l'esistenza) di parole ormai poco utilizzate.

La lotta intrapresa da *Arricchisco il mio Vocabolario* contro il pattume linguistico avviene mediante **varie prove che si prefiggono di migliorare l'abilità nel comporre parole, riconoscerne l'ortografia e memorizzarne il significato**. Per citare qualche esempio, dovrete scoprire una parola riordinandone le lettere, trovare quella mancante o, ancora, riconoscere un vocabolo partendo dal suo significando e scegliendo velocemente fra le due alternative proposte. Alla fine di ogni prova, un apposito vocabolario (consultabile anche a piacere dal menu principale) vi rivelerà il significato dei termini incontrati nel gioco, in modo che possiate apprenderli. Man mano che migliorerete le vostre capacità espressive, opportunamente monitorate dal gioco, le prove diventeranno via via più impegnative e sbloccherete anche dei minigiochi a tema.

Probabilmente *Il mio Coach: Arricchisco il mio Vocabolario* non riuscirà a farvi diventare degli oratori professionisti, ma è comunque un buon metodo per (ri)prendere confidenza con la lingua italiana, che spesso si tende a trascurare. La curva di difficoltà del gioco è ben calibrata e alcune sfide sono talmente simili a un gioco vero e proprio da risultare in primo luogo divertenti, oltre che istruttive. Peccato per l'assenza di una funzione che permetta di personalizzare il sistema riconoscimento della scrittura, che ogni tanto causa qualche problema, specie nelle sfide a tempo.

Il gioco è indicato per un pubblico superiore ai tre anni, ma il target ideale sono senz'altro i ragazzi in età scolare e gli adulti un po' distratti.

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
NOTE: Il testo a schermo e il manuale sono interamente tradotti in italiano (ovviamente!)

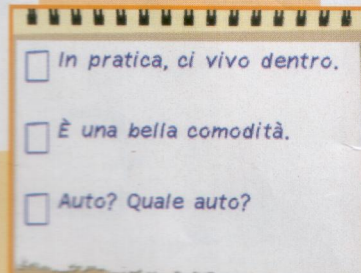
COMMENTO

Limitando lo scopo del gioco all'apprendimento di nuovi vocaboli, l'obiettivo può considerarsi raggiunto. Il metodo funziona e, divertendosi, si impara a riscoprire parole che, per pigrizia o mancanza di attenzione, rischiano di essere dimenticate. Un passatempo sano e utile, al pari di un buon cruciverba.

SVILUPPATORE: Ubisoft Montreal
EDITORE: Ubisoft

3+

Il coach tiene d'occhio anche l'alimentazione, pertanto chiederà al "giocatore" di indicargli tutto quello che ha mangiato. Niente bugie però!

Ogni giorno si hanno a disposizione delle prove da affrontare nel corso delle 24 ore successive.

I test permettono di scoprire quanto sono salutari le proprie abitudini alimentari.

Timbri di partecipazione

Il mio Coach: Controllo il mio Peso

Una passeggiata al giorno, toglie la ciccia di torno.

Conducete una vita sregolata, vi sentite appesantiti e vi ostinate a divorare schifezze? Se cercate un modo per fare esercizio fisico, *Wii Fit* è quello che fa per voi, ma forse avreste bisogno dell'aiuto di un coach personale che si occupi di migliorare le vostre abitudini quotidiane. L'approccio di *Il Mio Coach di Benessere* è quasi del tutto di tipo motivazionale. Non ci sarà, infatti, la pignola istruttrice di *Wii Fit* a tenere d'occhio il vostro comportamento e a soppesare gli obiettivi giornalieri: i traguardi da ottenere di volta in volta sono frutto della forza di volontà del giocatore.

La base di partenza di *Il Mio Coach di Benessere* è una corretta informazione. Ascoltando i suggerimenti del coach virtuale imparerete come seguire uno stile di vita salutare, grazie a facili esercizi e piccoli accorgimenti quotidiani. Per tenersi in forma dentro e fuori non è necessario iscriversi in palestra o seguire un rigido regime alimentare (a meno che, ovviamente, non abbiate particolari esigenze fisiche): basta ripromettersi di usare le scale al posto dell'ascensore, leggere le etichette dei cibi e, magari, fare dieci minuti di addominali davanti al vostro programma preferito.

Il metodo più efficace per la salute di tutto il corpo, però, sono soprattutto le passeggiate, che saranno quantificate dall'apposito pedometro contenuto all'interno della confezione, che andrebbe tenuto sempre in tasca durante la giornata per poi essere inserito nello slot inferiore del DS in modo che possa trasmettere al gioco i dati sulla distanza percorsa.

La dinamica di una sessione di gioco tipica è la seguente, in ordine sparso: si indica al coach il tipo di attività fisica svolta durante il giorno e cosa si è mangiato; si affrontano test che rivelano le abitudini di vita del giocatore; si accettano dei compiti (come bere una brocca d'acqua prima del pasto) e si verifica di aver portato a termine quelli assegnati in precedenza. Servono solo tanta costanza e una buona dose di sincerità (non vorrete mica barare, vero?) e il gioco è fatto.

Il mio Coach di Benessere è più simile a un libro che a un gioco vero e proprio: grazie al parere di esperti nutrizionisti fornisce delle valide linee guida per modificare gradualmente certe abitudini e renderle senz'altro più regolari e salutari. Sicuramente, da solo non basterà a cambiarvi la vita, ma potrebbe facilmente diventare un appuntamento quotidiano capace di educare il vostro corpo a vivere con un pizzico di buon senso in più. Perché non provare?

In Italia:

USCITA: Disponibile
NOTE: Il testo a schermo e il manuale sono interamente tradotti in italiano.

COMMENTO

Un misto fra un diario, un allenatore e un grillo parlante: *Il mio Coach di Benessere* farà di tutto per convincervi dei benefici di una vita sana, occupandosi a tutto tondo di regolarizzare le vostre abitudini. Se ci riuscirà, dipende esclusivamente da voi, ma le premesse sono delle migliori.

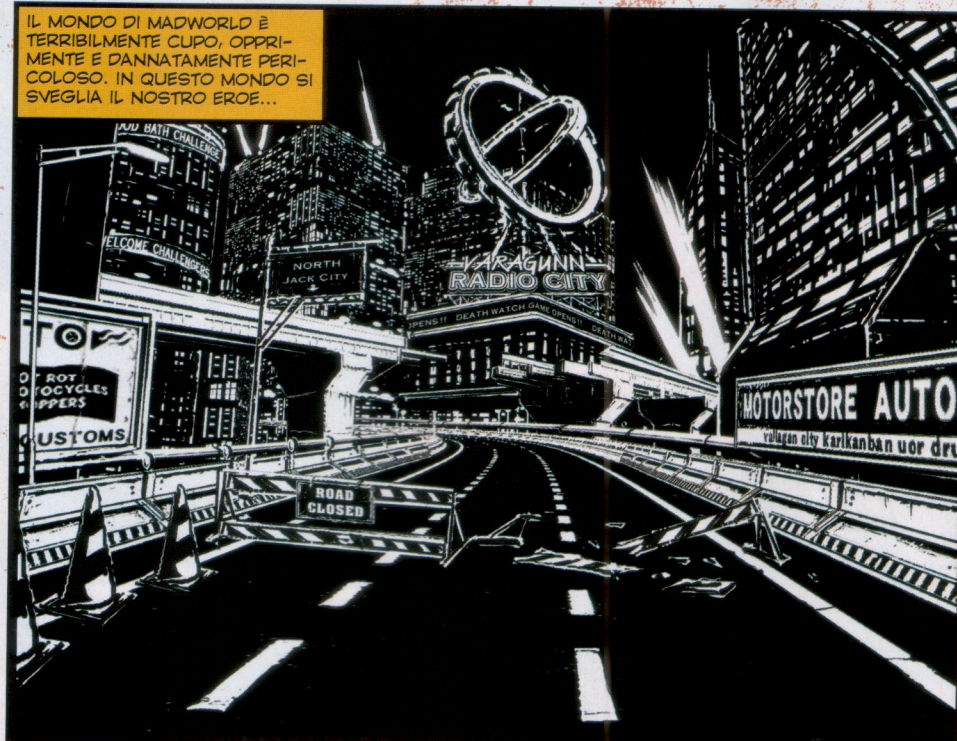
OGGI PARLIAMO DI:
GIOCO: MADWORLD
SISTEMA: WII
GENERE: PICCHIADURO
SVILUPPATORE: PLATINUM GAMES
EDITORE: SEGA
USCITA: 2009

MAD WORLD

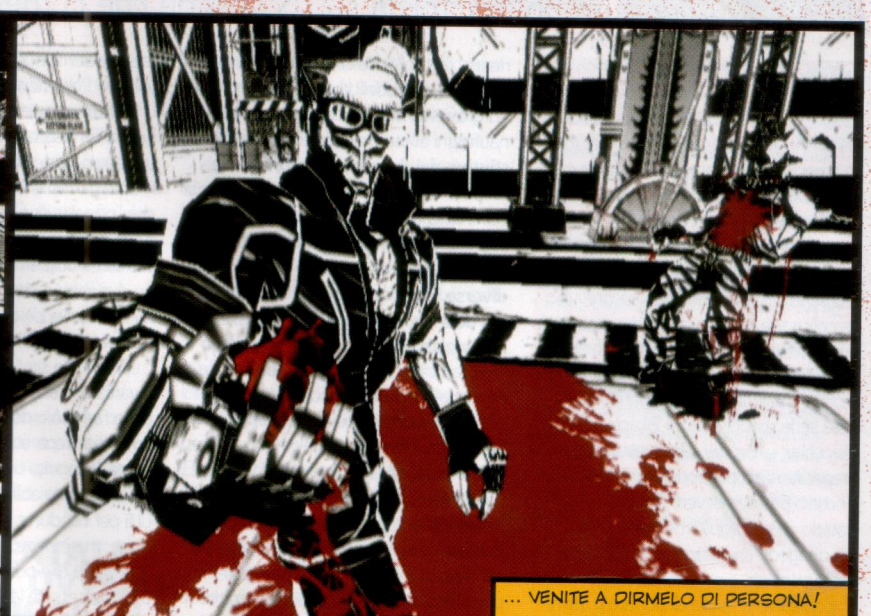
MILLE MACCHIE DI SANGUE SULLE PAGINE DI UN FUMETTO D'AUTORE!

A cura di: Roberto Magistretti

L'accordo tra Sega e Platinum Games di cui abbiamo accennato nella rubrica Canale Notizie di questo numero di NRU porterà sulle console di Nintendo due nuovi e coraggiosissimi giochi, ovvero *Infinite Line* (correte a pagina 47 per saperne di più) e *MadWorld*. *MadWorld*, già, che fin da ora pare uno dei giochi più folli, più stilosi e più cattivi tra quelli in arrivo su Wii nel corso dei prossimi mesi. Quasi impossibile pensarla diversamente, tutto sommato, anche perché *MadWorld* è caratterizzato da uno stile grafico veramente strepitoso: per la prima volta in assoluto, infatti, un team di sviluppo si è concesso il lusso di progettare un violentissimo ed elegantissimo picchiaduro in "bianco e nero". *MadWorld* pare quasi un gigantesco fumetto in movimento, una sorta di versione elettronica di "Sin City", il capolavoro firmato da Frank Miller. E tutto sommato anche i toni di questo "picchiaduro d'autore" sembrano in linea con l'atmosfera che si respira nelle strade della Città del Peccato. In *MadWorld*, infatti, vestiremo i panni di un giovane sbandato costretto a recitare la parte del protagonista in un reality show all'insegna della pazzia, un reality show trasmesso in televisione per un pubblico sempre più assetato di emozioni forti, di sangue rappreso e di violenza gratuita. Tutta roba che in *MadWorld* non manca affatto, ovviamente, visto che i ragazzi di Platinum Games hanno pensato bene di trasformare il telecomando Wii in un micidiale strumento d'offesa. Il sistema di combattimento, un po' come in *No More Heroes*, si baserà su combinazioni di tasti e su movimenti e rotazioni del controller del Wii. Il telecomando Wii, in particolare, verrà usato sia come una mazza da baseball, sia come un gigantesca motosega con la quale mutilare e decapitare gli avversari che cercheranno di fermare la nostra fuga verso la libertà appena prima di una pausa pubblicitaria (annunciata tra l'altro da una voce misteriosa che si occuperà della telecronaca delle nostre peripezie!). Solo nel corso dei combattimenti lo schermo, che di norma è dipinto solo in bianco e nero, verrà vivacizzato da altre tonalità. O, per meglio dire, da un'altra tonalità, ovvero il rosso. Rosso cremisi, rosso porpora, rosso carminio. Rosso sangue, insomma. Guai a pensare a *MadWorld* come ad una sorta di festival del gore, comunque: da queste parti, almeno stando alle dichiarazioni degli sviluppatori, ci sarà spazio anche per un delirante senso dell'umorismo che dovrebbe stemperare un po' la tensione. Almeno a livello teorico, ovviamente!

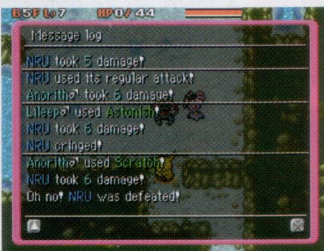
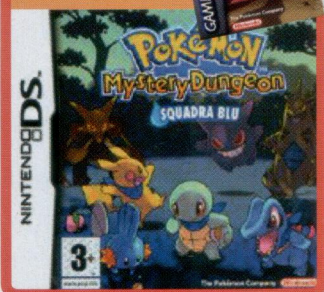
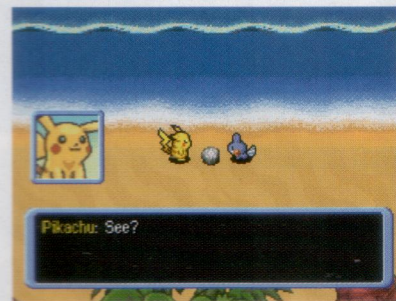
IL MONDO DI MADWORLD È TERRIBILMENTE CUPO, OPPRIMENTE E DANNATAMENTE PERICOLOSO. IN QUESTO MONDO SI SVEGLIA IL NOSTRO EROE...
NORTH JACK CITY
VARAGUNN RADIO CITY
MOTORSTORE AUTO
ROAD CLOSED
CUSTOMS
ECCOLO QUI, IL NOSTRO CATTIVISSIMO ALTER EGO: POSSENTE, MASSICCIO E ASSOLUTAMENTE SPIETATO.
CAUTION
IN MADWORLD IL TELECOMANDO WII SI TRASFORMA IN UNA GIGANTESCA MOTOSEGA CON LA QUALE DECAPITARE GLI AVVERSARI...

PERCHÉ LIMITARSI AD UCCIDERE UN NEMICO QUANDO È POSSIBILE "STRAPPARLO IN DUE" COME SE FOSSE UN FOGLIO DI CARTA VELINA?
HWATCH
LE UCCISIONI "STILOSE" VENGONO SOTTOLINEATE CON ENTUSIASMO DALLA VOCE ROCA E PROFONDA DI UN TELECRONISTA SU DI GIRI!

LO STILE GRAFICO UTILIZZATO PER METTERE IN SCENA MADWORLD È SEMPLICEMENTE FENOMENALE...
... E SE NON SIETE DELLA STESSA OPINIONE...
... VENITE A DIRMELO DI PERSONA!

SVILUPPATORE: Chunsoft
EDITORE: Nintendo

LE ORIGINI

Pokémon Mystery Dungeon Esploratori delle Tenebre ed *Esploratori del Tempo* sono la seconda incarnazione della serie i cui capostipiti furono *Squadra Rossa* e *Squadra Blu* (rispettivamente per GBA e DS), due titoli che importarono nel Pokémondo le meccaniche di gioco e soprattutto i mutevoli dungeon della celeberrima serie *Mystery Dungeon* di Chunsoft.

Nei panni di un giallo Pikachu eccoci giunti in quello che all'apprenza parrebbe un eremo pokéindiano sul cucuzzolo di una montagna. Sembra disabitato, ma così non è.

"Era una notte buia e tempestosa...". Ehi, ma i giochi dei Pokémon non devono fare così paura!

Il Log permette di studiare passaggio per passaggio i combattimenti recenti.

Il nostro piccolo e giallo Pikachu ha appena fatto amicizia sulla spiaggia con Mudkip.

Pokémon Mystery Dungeon:
Esploratori del Tempo – Esploratori delle Tenebre

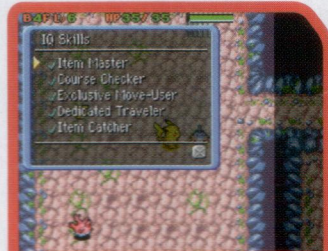
Un po' *Ranger* e un po' no, torna su DS la serie che ci mette nei panni di un Pokémon.

La serie *Mystery Dungeon* è un modo speciale per conoscere i mostriciattoli tascabili Nintendo: che cosa c'è di meglio, per un Allenatore, che trasformarsi egli stesso in un Pokémon? Detto, fatto.

C'è un Pokémon in ognuno di noi, e per scoprire di chi si tratta è sufficiente superare le prime fasi di *Esploratori del Tempo* ed *Esploratori delle Tenebre*: un semplice ma azzeccato test di personalità ci permette di individuare il nostro alter ego poké, calandoci nei panni di uno dei mostri iniziali delle quattro generazioni della serie madre (oltre a Pikachu, Skitty, Munchlax e Meowth). In questa fase preparatoria dobbiamo scegliere anche il nostro partner, ovvero il primo mostriciattolo che ci seguirà nell'esplorazione dei dungeon che scandiscono la metrica dell'avventura.

L'obiettivo è quello di portare a termine svariate missioni la cui difficoltà cresce di pari passo con il nostro livello di esperienza, missioni che ci costringono ad addentrarci nei budelli che traforano come un groviera l'isola su cui ci siamo ritrovati naufraghi all'inizio del gioco. **Tratto distintivo dei dungeon è la loro proteiforme natura: la loro conformazione si reinventa ogni qual volta vi facciamo ingresso; è quindi obbligatorio adottare strategie esplorative ogni volta diverse, che ci affrancano dal pericolo del déjà vu.** Si tratta di una struttura che può inizialmente disorientare i giocatori meno avvezzi alle dinamiche della serie *Mystery Dungeon*, ma sono sufficienti poche ore di gioco per farla propria e dominarla.

Ma per quale motivo dovremmo andare a ficcarci in simili ricettacoli di guai? Il caso vuole che tutte le missioni che dobbiamo portare a termine per svelare il mistero del tempo e dell'oscurità (e per comprendere quali siano le ragioni della nostra trasformazione in Pokémon) debbano essere risolte attraverso l'esplorazione dei dungeon. Che si tratti di ritrovare un Pokémon smarrito o di scortarne uno dall'altra parte dell'isola, che noi si debba consegnare un oggetto o ritrovare un tesoro, state pure certi che: il Pokémon smarrito si è perso in un dungeon; che l'oggetto che dobbiamo trovare si trova in un dungeon; che il Pokémon da scortare vuole arrivare dall'altra parte di un dungeon e che tra noi e l'altra estremità dell'isola c'è un dungeon... Insomma, non c'è scampo!

Quale che sia il pretesto che ci spinge a varcare la soglia di questi labirinti, è bene farlo solo dopo essersi adeguatamente preparati. Non solo bisogna avere al seguito un Team composto da Pokémon con abilità che possono tornare utili per condurre a buon fine l'esplorazione, ma è bene disporre anche di tutti gli oggetti che possono fare la differenza tra il successo e la sconfitta: provviste per rifocillarsi, oggetti speciali per potenziare statistiche e tecniche dei Pokémon e via

UN QI... MOSTRUOSO!

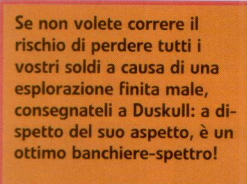
Controllare un Pokémon non presenta difficoltà, ma le cose si fanno complicate se i mostriciattoli da gestire possono essere fino a quattro. Fortunatamente abbiamo a che fare con bestiole dotate di un certo quoziente di intelligenza (QI) che permette loro di agire in modo ragionato ed indipendente: più volte abbiamo avuto l'impressione di avere a che fare con partner vivi e vitali, in grado di imparare e di migliorare le proprie performance dungeon dopo dungeon. Certo succede che a volte si facciano prendere la mano e tendano a strafare, ma questo li rende ancor più realistici ed umani, non trovate?

No, tranquilli, Pikachu no sta cercando di spintonare Mudkip giù dalla scogliera. Giocano, son solo ragazzi... Ehm Pokémon.

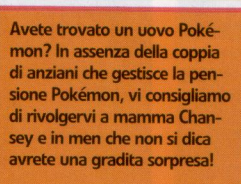
TREASURE TOWN

Treasure Town è la capitale della remota isola su cui siamo naufragati. Facciamo subito conoscenza con i residenti più rispettati, dei quali non si può proprio fare a meno.

Un gradito ritorno da *Squadra Rossa* e *Blu*: Kangashkan prende in consegna tutti gli oggetti in sovrappiù, custodendoli finché non ne abbiamo bisogno: nel suo marsupio c'è tanto di quello spazio...

Lo sapevate che è possibile fondere due mosse per ottenerne una più potente? No?! Be', allora fate due chiacchiere con questo Electivire (che inviteremmo volentieri in *Diamante* e *Perla*, oltretutto).

Se non volete correre il rischio di perdere tutti i vostri soldi a causa di una esplorazione finita male, consegnateli a Duskull: a dispetto del suo aspetto, è un ottimo banchiere-spettro!

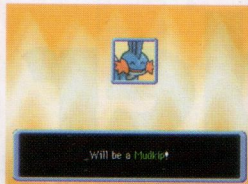
Ci ricorda una saggia guida spirituale, ma in realtà questo Xatu è solo un fabbro che si guadagna la giornata aprendo i forzieri disseminati nei dungeon. Prima però dovete oliare le sue tenaglie a suon di soldi!

I Keckleon che gestiscono il negozio hanno la tentazione di sparire non appena gli consegnate i soldi, ma a parte questo si tratta di ottimi commercianti che vi possono procurare gli oggetti di cui avete bisogno.

Avete trovato un uovo Pokémon? In assenza della coppia di anziani che gestisce la pensione Pokémon, vi consigliamo di rivolgervi a mamma Chansey e in men che non si dica avrete una gradita sorpresa!

POKéMON ESCLUSIVI

Come tradizione, tutte le edizioni gemellari di Pokémon si caratterizzano per alcuni esemplari di mostri esclusivi di un determinato titolo. Ecco i "protagonisti" esclusivi a ognuna delle due edizioni.

Tempo	CELEBI	COMBEE	LUCARIO	PACHIRISU	RIOLU
Tenebre	BUNEARY	BURMY	LOPUNNY	MEWTWO	ROTOM

La mappa in sovraimpressione aiuta a non perdersi nei dedali del gioco.

discorrendo. Sebbene *Mystery Dungeon* sia una serie che si basa sull'esplorazione e sulla soluzione di semplici enigmi, sono proprio i richiami ai classici cliché Pokémon a renderla tanto familiare; soprattutto le battaglie godono di una grande somiglianza con quelle classiche, e al termine di esse il giocatore ha la possibilità di reclutare il Pokémon sconfitto per garantirsi la possibilità di accedere ed esplorare nuovi, più intricati dungeon. Si tratta di uno scenario che però non deve trarre in inganno: qui le meccaniche Pokémon sono usate (in senso positivo) per contrabbandare una struttura di gioco più vicina a *Pokémon Ranger* che non alla serie classica.

La novità che questi due giochi ci offrono è il ben congegnato sistema di soccorso basato sulla connettività del Nintendo DS. **Siete stati sconfitti e non riuscite a rassegnarvi all'idea di perdere tutti i soldi e gli oggetti collezionati fino a quel punto nel dungeon? Be', cosa c'è di meglio che chiamare un amico in vostro soccorso per poi riprendere l'esplorazione da quel punto, con tutti i soldi e tutti gli oggetti?** Per ottenere aiuto basta inviare una e-mail che sarà recapitata nella casella di posta elettronica reale del destinatario, lasciando a lui l'onere di venirci a salvare. Anche se l'attività di soccorso esplica tutto il suo potenziale attraverso un gustoso giro di e-mail che prevede richiesta, accettazione e ringraziamento del nostro eroe del giorno, questa attività può essere compiuta anche grazie alla connettività locale (senza dubbio un modo meno suggestivo per invocare aiuto, ma altrettanto efficace e senza dubbio più rapido). Lo scambio di oggetti, la cessione di lavori e l'invio di un Team nella partita di un amico sono le altre attività "di contorno" rese possibili dalla connettività del Nintendo DS.

Questi due nuovi episodi appaiono come un potenziamento di quanto visto nei loro antesignani; la struttura di gioco è identica, ed è proprio la componente "sociale" a rappresentare la novità che fa di *Esploratori del Tempo* e *Esploratori delle Tenebre* un qualcosa di più che un semplice data disk degli episodi precedenti (volendo trascurare il fatto che questi due titoli sono aggiornati ai Pokémon della quarta generazione).

"LA GRANDE NOVITÀ È RAPPRESENTATA DALLA COMPONENTE 'SOCIALE', OVVERO LA POSSIBILITÀ DI SCAMBIARE OGGETTI O DI CHIAMARE IN AIUTO UN AMICO"

Gian Marco Zanna

IMPRESSIONI

Esploratori del Tempo e *Esploratori delle Tenebre* sembrano riproporre con minimi cambiamenti quanto abbiamo visto in *Squadra Rossa* e *Squadra Blu*: un esito quasi scontato ove si consideri che abbiamo a che fare con episodi di una serie Pokémon e non meraviglia che i cambiamenti degni di nota si concentrino sull'aggiornamento del roster dei mostri e sul massiccio sfruttamento della connettività Wi-Fi. A onor di cronaca, possiamo già "denunciare" la nostra parziale delusione nel constatare come la grafica del gioco non sia stata minimamente rinfrescata: senza il fardello rappresentato dalla necessità di rispettare lo stile grafico di una controparte GBA, avremmo gradito una maggiore profusione di sforzi.

FATTORE ATTESA: ★★★★★

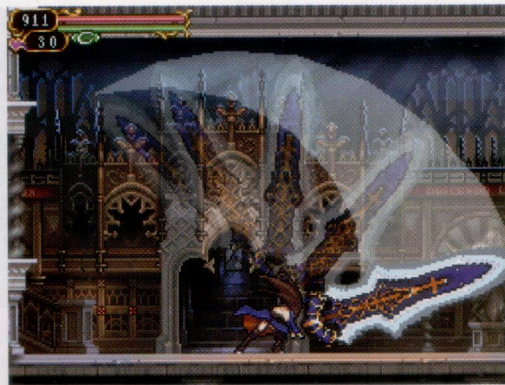
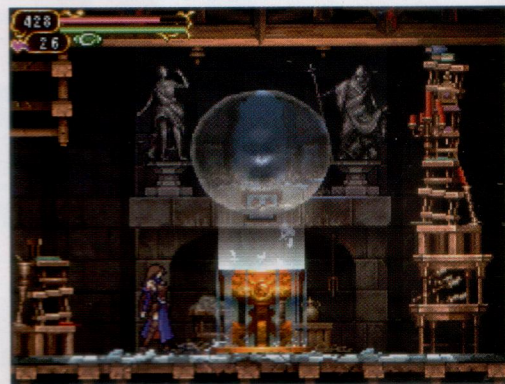
USCITA PREVISTA:

Italia	USA	Giappone
Luglio	Disponibile	Disponibile

SVILUPPATORE: Konami
EDITORE: Konami

LE ORIGINI

Anche se le origini di *Castlevania* affondano nel lontano 1986, il capostipite dell'ultima generazione di giochi è senza dubbio *Symphony of the Night*, grazie al quale la serie cambiò direzione e assunse i tratti per cui la riconosciamo ancora oggi.

Come da copione, non mancheranno boss e nemici in grado di occupare buona parte dello schermo.

Per un nemico grande, ci vuole uno spadone grande. Ma potrebbero andare bene anche fruste, lance, asce, mazze chiodate...

Castlevania: Order of Ecclesia

L'annuale benedizione a due schermi dell'ordine ecclesiastico di Konami.

Ci sono serie di videogiochi che si ripetono, si riciclano e ripropongono la stessa minestra anno dopo anno. Le suddette, naturalmente, tendono a stufare i fan, che dopo quattro puntate fatte con lo stampino iniziano a protestare e a chiedere a gran voce qualcosa di nuovo. *Castlevania* è una miracolosa eccezione a questa regola. Il buon Koji Igarashi, dopo aver scoperto una formula quasi perfetta con l'ormai classico *Symphony of the Night*, ha sfornato una raffica di giochi basati spudoratamente sulla stessa struttura. E il bello è che nessuno, noi inclusi, si è mai lamentato. Ogni versione introduce dei piccoli cambiamenti, magari nell'uso delle armi e dei personaggi, ma l'obiettivo rimane sempre lo stesso: esplorare un castello fuori di testa ed eliminare orde infinite di mostri assortiti. Nonostante la carenza di innovazioni vere e proprie, la serie di *Castlevania* non accenna a perdere il suo smalto. Sarà anche sempre uguale a se stessa, ma quando esce un nuovo episodio è difficile resistere.

Per questo, anche se le prime immagini di *Castlevania: Order of Ecclesia* sanno di già visto, siamo comunque emozionati all'idea di un ennesimo gioco di Igarashi-san. **La particolarità di quest'anno è il Glyph System, che permetterà all'eroina di turno di equipaggiare un massimo di tre glifi, che a loro volta potranno essere combinati per ottenere attacchi ed effetti diversi**. Nonostante il nome possa far pensare a comandi basati sullo stilo, il Glyph System funzionerà con i pulsanti "X", "Y" e "R". Molti dei glifi saranno incentrati sull'attacco, ma non ne mancheranno alcuni capaci di conferire abilità speciali fondamentali per raggiungere nuove aree del castello. Ma non si parlerà solo di castelli, visto che questa volta Konami promette più scenari aperti, tra cui foreste, oceani e villaggi. Altro dato interessante riguarda i vari finali alternativi, che potranno essere sbloccati a seconda del modo in cui si affronta l'avventura: non è certo una novità per *Castlevania*, ma si tratta sempre di una gradita aggiunta.

Non mancherà nemmeno il supporto alla Wi-Fi Connection, grazie alla quale sarà possibile sfidare i propri amici e scambiarsi gli oggetti trovati durante l'esplorazione del castello. Non si parla di novità sconvolgenti, ma poco importa: il nostro bel *Castlevania* uscirà anche quest'anno, e noi non vediamo l'ora di giocarci.

Fabio Bortolotti

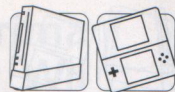
IMPRESSIONI

Nonostante il Glyph System sia interessante, basta dare un'occhiata alle immagini per capire che anche questo episodio di *Castlevania* non sarà una rivoluzione nell'ambito dei videogiochi. È altrettanto chiaro, però, che chiunque abbia apprezzato gli scorsi episodi si divertirà come sempre, chiudendo un occhio sul fatto che alcuni scenari sembrano riciclati da qualche altro *Castlevania* e che la struttura di gioco è rimasta la stessa dai tempi della PlayStation. Siamo fiduciosi che, come sempre, il geniale level design riuscirà a farci dimenticare in pochi minuti tutte queste mancanze.

FATTORE ATTESA: ★★★★½

USCITA PREVISTA:

Italia	USA	Giappone
N.D.	Inverno 08	Inverno 08

SVILUPPATORE: EA Montreal/ Exient Entertainment
EDITORE: Electronic Arts

Utilizzando la Balance Board basterà spostare il peso in avanti per eseguire dei manual.

LE ORIGINI

Da che mondo è mondo, i giochi dedicati allo skate abbondano su ogni console. D'altro canto si tratta di uno sport divertente e anche molto spettacolare. *Skate It* rappresenta una sorta di spin-off, sviluppato appositamente per le console Nintendo, del titolo già pubblicato su Xbox 360 e PlayStation 3 (*Skate*, per l'appunto). Quest'ultimo titolo ha rappresentato una vera e propria innovazione visto che è caratterizzato da un sistema di controllo incredibilmente preciso e realistico.

UN TRICK TIRA L'ALTRO

A differenza della maggior parte dei giochi incentrati sulle tavole, in *Skate It* per eseguire i vari trick non basterà premere un semplice pulsante. Per chiudere ognuna delle acrobazie, infatti, bisognerà eseguire la giusta serie di movimenti con il telecomando. Per eccellere quindi, oltre a essere precis i con il controller, bisognerà anche essere dotati di una buona memoria.

L'esecuzione dei flip richiede molta precisione con il telecomando.

Skate It

Skate è in procinto di grindare su Wii e DS: siete pronti a saltare sulla tavola?

Gran bello sport lo skate, pieno com'è di folli acrobazie a prova di gravità e di incredibili salti. Certo, il modo migliore per godersela sarebbe comprarsi una bella tavola e saltarci sopra, incuranti del pericolo. Ma non tutti sono disposti a rischiare l'osso del collo per divertirsi. La maggior parte della gente, infatti, preferisce gustarsi ollie e flip comodamente seduti sul proprio divano.

Fortuna che ci sono i (video) giochi, e fortuna anche che ci siano i ragazzi di Electronic Arts che hanno attualmente in cantiere *Skate It* per Wii e DS, una sorta di spin-off dell'originale *Skate* uscito per Xbox 360 e PS3. Pur con le inevitabili differenze, la versione portatile e quella casalinga di questo gioco, sono accomunate dallo stesso spirito. La parola d'ordine, infatti, è per entrambe "interazione fisica". Da una parte, la peculiarità del controller Wii ha permesso di sviluppare un sistema di controllo dotato di un'incredibile profondità. **Al telecomando vengono affidati tutti i trick, dagli ollie, da realizzare spostando velocemente verso l'alto la mano destra, ai flip, eccezionali acrobazie che vengono effettuate "disegnando" nell'aria precise spirali**. L'elemento più interessante, però, è rappresentato dalla possibilità di utilizzare la Balance Board al posto del Nunchuk. Spostando il proprio peso a destra o a sinistra, infatti, sarà possibile curvare, mentre inclinandosi all'indietro o in avanti, si eseguiranno dei manual, perfetti per guadagnare punti aggiuntivi alla chiusura di un trick.

Per quanto riguarda, invece, la versione tascabile di *Skate It*, anche qui il risultato sembra davvero interessante. Questo grazie anche a un peculiare sistema di controllo che affida al pennino tutte le azioni di gioco. **Sullo schermo inferiore sarà visibile il proprio skate; tracciando velocemente una linea verso l'alto si potrà saltare, mentre per acquistare velocità basterà toccare il touch screen ai lati della tavola**. Ma non finisce qui. Gli sviluppatori del gioco, i ragazzi di Exient Entertainment, infatti, hanno assicurato che, oltre a essere supportata la modalità online, esisterà anche un sistema per salvare i replay dei trick più belli.

Insomma, di carne al fuoco sembrerebbe essercene davvero molta. Staremo a vedere, nel frattempo facciamo incetta di paramani e ginocchiere.

Francesco Mozzanica

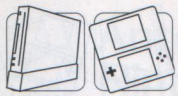
IMPRESSIONI

Skate It sembra avere tutte le carte in regola per mandare in brodo di giuggiole tutti gli appassionati delle tavole. Questo, però, non dipende solamente dal gran numero di trick disponibili, ma anche dal peculiare sistema di controllo che, oltre a risultare particolarmente innovativo, è anche dotato di un'invidiabile profondità. Nella versione per Wii, infatti, non solo bisognerà usare il telecomando per eseguire le varie acrobazie, ma sarà anche possibile sfruttare la Balance Board per curvare. Nella versione per DS tutto verrà gestito con il pennino che potrebbe regalare non poche soddisfazione nel disegnare i trick. Ovviamente aspettiamo di metterci le mani sopra (o i piedi?) prima di esprimere giudizi.

FATTORE ATTESA: ★★★★☆

USCITA PREVISTA:

Italia	USA	Giappone
2008	2008	2008

SVILUPPATORE: Electronic Arts
EDITORE: Electronic Arts Redwood

LE ORIGINI

MySims, pubblicato poco meno di un anno fa nei formati Wii e DS, è stato l'ennesimo colpo di genio di EA: spinto dall'altisonante nome "Sims" ha offerto, contemporaneamente, un'esperienza di gioco lontana dai gusti dell'utenza PC e più vicina a quella dei possessori di console. Il risultato? In un anno il franchise *MySims* ha venduto quasi tre milioni di copie in tutto il mondo.

Lo stile dei personaggi è rimasto immutato, per cui c'è da aspettarsi una massiccia dose di faccine bizzarre e accattivanti.

La mappa visualizzata sullo schermo superiore sembra un po' spartana, ma come non notare il simbolo dei simoleon, la valuta ufficiale del mondo Sims?

Gonfiate i polmoni e preparatevi a soffiare sul microfono per far sì che il vostro amico vinca la gara di salto.

MySims Kingdom

I Sim in versione tenerosa provano a conquistare un intero regno.

Lo scorso anno ha fatto la sua comparsa su Wii e DS *MySims*, una versione "pupettosa" e dal gusto squisitamente nipponico della famosa serie *The Sims*, il simulatore di vita virtuale di Electronic Arts. In realtà, nonostante la quasi totale omonimia, i due giochi non avevano granché in comune a parte la possibilità di costruirsi da soli la propria abitazione e di interagire con i vari personaggi per stringere nuove amicizie. La versione DS del gioco, per esempio, aveva dinamiche molto più simili a quelle di *Animal Crossing* piuttosto che a quelle di un simulatore di vita "reale" vero e proprio, mentre l'edizione Wii era incentrata sull'abilità di poter costruire gli oggetti più disparati usando le cosiddette "essenze", da reperire in giro per lo scenario.

MySims è stato accolto favorevolmente dal pubblico Nintendo (e da NRU, che ha recensito le versioni Wii e DS sul numero 71 assegnando, rispettivamente, 7 e 8) che si è lasciato catturare dalla grafica accattivante e dalla tenerezza dei personaggi: un nuovo episodio della serie, quindi, vedrà la luce nel prossimo autunno. Il titolo sarà *MySims Kingdom* e, al posto della classica cittadina, avrà come ambientazione un vero e proprio regno, con tanto di re, maghi e principesse. Per quanto riguarda la versione Wii, gli sviluppatori assicurano che le dinamiche del gioco saranno incentrate sulla possibilità di costruire e personalizzare qualsiasi oggetto, dando libero sfogo alla creatività. **Re Roland, infatti, ha bisogno del vostro aiuto per riportare alla gloria il suo reame: dovrete esplorare nuove regioni salpando a bordo di una nave e costruire tutto il necessario per la vita quotidiana**. Rispetto al primo *MySims* potremo contare anche su un editor di edifici potenziato con nuove opzioni di costruzione, indispensabile per risolvere le missioni che incontreremo sul nostro cammino (per esempio, la riparazione di un ponte). Non è ancora chiaro se l'editor sfrutterà le stesse soluzioni di *MySims*, con "pezzi" predefiniti di varie forme da assemblare, o se introdurrà un sistema di costruzione radicalmente più libero.

L'edizione DS di *MySims Kingdom*, invece, avrà la medesima ambientazione ma punterà l'accento sulla presenza di svariati minigiochi e attività. Da quanto emerge dalla prime immagini diffuse, per esempio, saranno presenti gare di kayak e di sci che coinvolgono sia touch screen che microfono.

Elisa Leanza

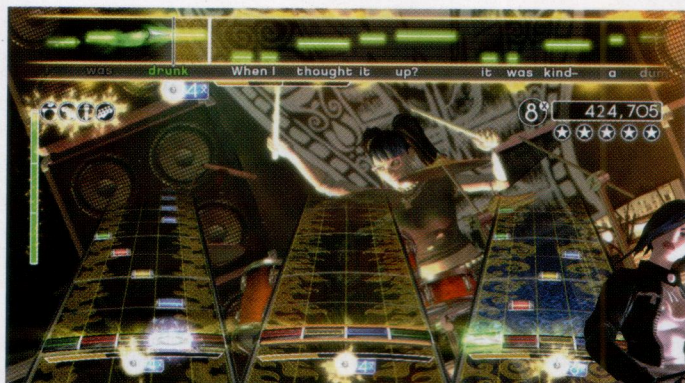
IMPRESSIONI

Con il primo *MySims*, Electronic Arts è riuscita a donare una ventata di freschezza all'universo dei Sim, rendendolo finalmente adatto al pubblico Nintendo, ed è lecito aspettarsi che questo secondo episodio possa smussare le imperfezioni del suo comunque apprezzabile predecessore. In particolare, la versione per Nintendo DS di *MySims Kingdoms* sembra decisa a intraprendere una direzione del tutto nuova: speriamo! E speriamo, soprattutto, che l'editor di case sia stato modificato in modo da rivelarsi meno macchinoso di quello del primo *MySims*...

FATTORE ATTESA: ★★★★★

USCITA PREVISTA:

Italia	USA	Giappone
Autunno	Autunno	Autunno

SVILUPPATORE: Harmonix
EDITORE: Electronic Arts

Giocare a *Rock Band* con gli amici è l'esperienza più vicina ad avere una vera band: il batterista alla fine di ogni pezzo emerge in un bagno di sudore e adrenalina.

Quando tutti suonano al meglio il moltiplicatore del punteggio sale alle stelle.

Ogni tanto al cantante viene anche chiesto di tenere il ritmo battendo la mano sul microfono, ovviamente non quando deve cantare...

LE ORIGINI

Gli sviluppatori di Harmonix sono gli stessi che hanno dato i natali agli ottimi *Frequency* e *Amplitude* per PlayStation 2, due giochi musicali particolarmente legati alla musica elettronica. Vista la loro passione (e talento) per questo genere hanno poi sviluppato i primi due episodi di *Guitar Hero* per conto di Activision. Dopo il secondo episodio sono però passati sotto l'ala protettrice di Electronic Arts e MTV Games per i quali hanno appunto creato *Rock Band*.

Rock Band

Il vostro salotto sta per diventare un palco: lunga vita al rock!

Dopo aver conquistato il cuore dei videogiocatori amanti della musica con i primi due *Guitar Hero*, i ragazzi di Harmonix hanno iniziato a sentirsi limitati dalla "semplice" chitarra. Certo, rimane pur sempre la regina degli strumenti del grande rock, ma sappiamo bene che quando ascoltiamo un disco o andiamo a pogare a un concerto è l'alchimia tra i diversi strumenti e la voce a sprigionare quella carica di energia ed emozioni che tanto amiamo. Una constatazione a cui sono arrivati anche gli sviluppatori e che li ha portati a creare, assieme ad Electronic Arts e MTV Games, questo mastodontico araldo del rock che risponde al nome di *Rock Band*.

All'interno della confezione troveremo infatti, oltre a una copia del gioco, una riproduzione di una Fender Stratocaster pronta ad accollarsi il ruolo di chitarra o basso wireless, un microfono da affidare alle mani e alla voce del cantante e infine, meraviglia delle meraviglie, una batteria composta da quattro piatti e un pedale! Insomma, se l'esperienza offerta da *Guitar Hero* permetteva al massimo di intraprendere la carriera di chitarrista e/o bassista con un amico, con *Rock Band* la componente multiplayer casalinga assume dimensioni di primaria importanza, portando i membri del gruppo a un massimo di quattro (anche qui, infatti, si potrà utilizzare una seconda chitarra a mo' di basso). Il gameplay ricalca quello tipico del genere con i tasti colorati che scorrono lungo lo schermo a indicare le note da suonare sullo strumento, mentre per la voce basta seguire il testo che scorre su schermo azzeccando l'intonazione.

La struttura del gioco rimane ovviamente quelle a cui il genere ci ha abituato: **una scalata musicale lungo tour e concerti con cinque livelli di difficoltà attraverso una selezione di ben 63 brani che hanno fatto, o stanno facendo, la storia del rock**. I grandi nomi infatti abbondano e nella stragrande maggioranza dei casi si tratta degli originali e non di cover: Nirvana, Ramones, Pixies, Iron Maiden, Radiohead, Red Hot Chili Peppers, Weezer, Police, Smashing Pumpkins, Black Sabbath, Who, Nine Inch Nails, R.E.M. sono i primi nomi a venirci in mente di una lista chilometrica.

Infine, un aspetto di certo miglioramento rispetto a *Guitar Hero* è quello che riguarda la personalizzazione del proprio rocker: non ci si deve più limitare a scegliere tra pochi personaggi già fatti, bensì si possono modificare tratti somatici, capigliature, tinture, vestiario e persino l'atteggiamento sul palco del proprio alter ego.

Ugo Laviano

IMPRESSIONI

Dopo essere uscito negli USA per Xbox 360 e PS3, il fenomeno *Rock Band* si appresta adesso a varcare anche l'Europa presentandosi per di più in versione Wii. Abbiamo avuto modo di giocare alla versione PS3 e possiamo dirvi da subito che è una bomba: la chitarra forse non è comoda quanto quella di *Guitar Hero*, ma la batteria aggiunge un livello di coinvolgimento (e verosimiglianza ai livelli di difficoltà più alti) impressionante ed anche la parte canora funziona proprio come ci si aspetterebbe. La buona notizia è che la versione Wii promette di essere identica (escluse le canzoni da scaricare che verranno invece vendute su disco), quella meno buona è che il prezzo, rispetto alla versione USA, sembra proibitivo.

FATTORE ATTESA:

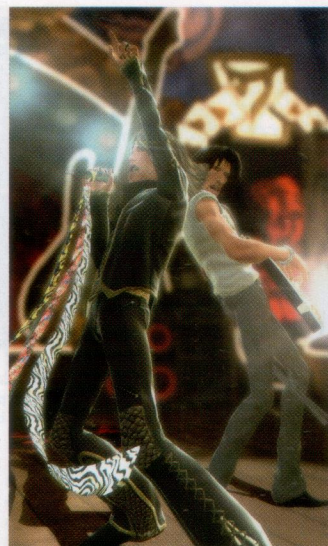
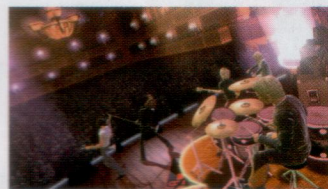
USCITA PREVISTA:

Italia	USA	Giappone
29 agosto	22 giugno	N.D.

SVILUPPATORE: Vicarious Visions
EDITORE: Activision

LE ORIGINI

Gli Aerosmith nascono nel 1970, dall'incontro di Steven Tyler (voce) con Joe Perry (chitarra). Presto si aggiungono Tom Hamilton al basso, Brad Whitford alla seconda chitarra (che sostituisce l'iniziale Ray Tabano) e Joey Kramer alla batteria. La prima decade degli Aerosmith, tutta a marchio Columbia, è costellata da successi storici: "Dream On", "Sweet Emotion", "Walk This Way", "Draw the Line". I primi anni '80 testimoniano il lento sfascio della band, che si ritrova assieme nel 1984, dando vita a uno dei più memorabili "ritorni" nel mondo del rock'n roll.

Come potete notare anche le scenografie sul palco sono ispirate a quelle reali: questa è ripresa dal tour di "Nine Lives". Disco discutibilissimo, secondo l'insindacabile parere di NRU.

Ecco qua il buon Joe "Canappia" Perry, in versione ancora piuttosto giovanile. Ne farete di assoli incendiari nelle sue vesti...

Guitar Hero Aerosmith

La rana dalla bocca larga strepita su Wii.

Il gioco che ha portato al clamoroso successo un intero genere si prepara a cambiare pelle. *Guitar Hero* ripartirà il prossimo autunno tradendo il proprio nome e andando a inseguire l'esperienza da *Rock Band* proposta da Electronic Arts (in soldoni: non solo chitarra, ma anche batteria e microfono). Il "vecchio" *Guitar Hero* rimarrà, con tutta probabilità, quello capace di legarsi a singole band, in un geniale miscuglio di marketing e passione, divertimento e amorevole speculazione sulle passioni musicali. *Guitar Hero Aerosmith* è il primo esponente di questo nuovo modo di intendere il mondo di riff del gioco Activision ed è pronto a debuttare nei negozi europei entro la fine di giugno.

L'idea del gioco è facilmente intuibile: imbracciando la classica chitarra di *Guitar Hero III Legends of Rock* (acquistabile anche assieme a questa nuova edizione, ovviamente), si verrà chiamati a calcare i più celebri palchi degli Stati Uniti, in una discreta ricostruzione delle tappe che hanno portato il gruppo di Boston a vendere quintalate di milioni di dischi negli ultimi trent'anni. **Se il gioco, di per sé, non è cambiato di una virgola rispetto a *Legends of Rock*, è però mutato il modo di far vivere la modalità Carriera**. Nei panni di Tom Hamilton (basso), Brad Whitford o Joe Perry (chitarre), potrete rivivere i primi concerti che portarono gli Aerosmith a firmare con la Columbia agli inizi degli anni '70, dando il via alla prima parte della loro carriera. Preparatevi quindi a sudare sulle note di "Sweet Emotion" e "Dream On". **Ma non solo Aerosmith: saranno presenti altri pezzi di differenti band, gruppi con cui i "fratelli tossici" (Perry & Tyler) hanno suonato** o a cui si sono ispirati.

Dopo aver provato una versione quasi definitiva del gioco possiamo iniziare ad alzare qualche sopracciglio: ci si diverte, si urla, si suona, si rockeggia come sempre. Fin qui tutto ok. Ma la costruzione della modalità Carriera poteva sicuramente essere curata maggiormente: succede di ritrovarsi nel celebre locale che testimoniò la rinascita del gruppo nel 1984, impegnati a suonare pezzi tratti da "Get a Grip" (1993!). Rimane comunque una goduria potersi disarticolare sulle note di "Mama Kin" o "Walk This Way". I fan degli Aerosmith sanno già cosa fare, per gli altri, invece, il consiglio è di aspettare la recensione che apparirà sul prossimo numero.

Mattia Ravanelli

IMPRESSIONI

I "data disk" esistono da secoli e *Guitar Hero Aerosmith* è proprio quanto ci si aspetta di solito da un'espansione, per quanto venga venduto come gioco vero e proprio. Le novità, rispetto a *Legends of Rock*, non sono strutturali, ma tutte legate alla scaletta dei brani (naturalmente ricchissima di pezzi degli Aerosmith) e al tentativo di far rivivere al giocatore le fasi salienti della carriera della band. Finora la cosa non ci ha convinto proprio del tutto, ma aspettiamo di formulare un giudizio più completo quando avremo tra le mani la versione definitiva del gioco.

FATTORE ATTESA:

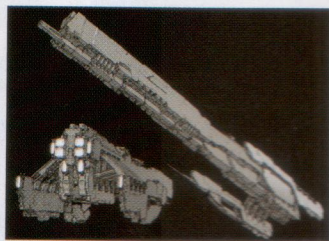
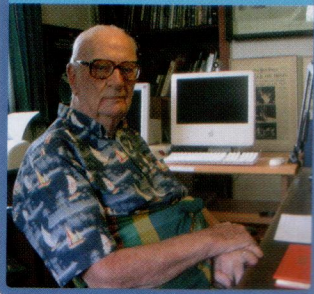
USCITA PREVISTA:

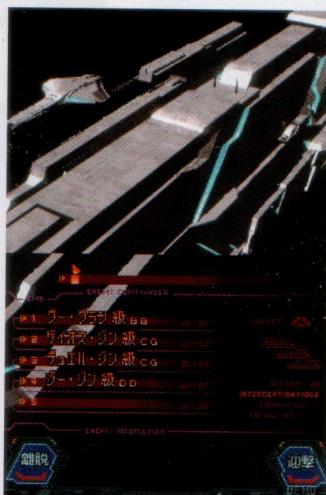
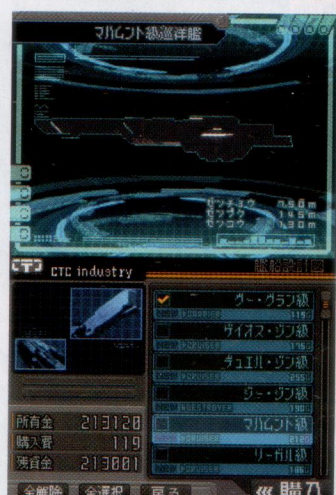
Italia	USA	Giappone
Fine giugno	Giugno	N.D.

1-2

SVILUPPATORE: Platinum Games / Nudemaker
EDITORE: Sega

LE ORIGINI

Infinite Line è ispirato ai romanzi di Arthur C. Clarke, uno scrittore britannico celebre soprattutto per "2001: Odissea nello Spazio" e "Childhood's End", un'avventura stellare "leggermente" in anticipo sui tempi (l'originale venne pubblicato nel 1953, mentre l'edizione italiana chiamata "Le Guide del Tramonto" arrivò nel 1967). Se siete anche solo vagamente interessati a *Infinite Line*, provate a cercare "Le Guide del Tramonto" in libreria!

I bozzetti preparatori delle astronavi di *Infinite Line* sono veramente bellissimi!

Quella di *Infinite Line* sarà un'avventura lunghissima: per vedere i titoli di coda, secondo Kouno, ci vorranno tra le 80 e le 100 ore!

Le fasi gestionali ci vedranno alle prese con i potenziamenti dei motori e dell'arsenale delle astronavi sotto al nostro comando.

Non sappiamo ancora nulla del sistema di combattimento, ma Kouno ha promesso una modalità riservata alle sfide in multiplayer.

Infinite Line

Una vera odissea nello spazio, solo su Nintendo DS!

Nel corso dell'evento organizzato da Sega per presentare i giochi targati Platinum Games, Inaba e compagni si sono soffermati a lungo su *Infinite Line*, un progetto riservato esclusivamente al Nintendo DS.

***Infinite Line* sarà un vero e proprio GdR "fantascientifico" ricchissimo di citazioni colte**, estremamente raffinato sotto il profilo tecnologico e impreziosito dagli spunti creativi di Hifumi Kouno e dei ragazzi di Nude Maker, le menti dietro alla serie di *Clock Tower*.

La presentazione del gioco è stata anticipata da una breve panoramica dello stesso Kouno: *Infinite Line*, un'estenuante epopea stellare, vanterà un comparto narrativo decisamente complesso ispirato ai romanzi di Sir Arthur C. Clarke. Saranno più di 200 i Personaggi non Giocanti con i quali avremo avere a che fare, 200 personaggi che si muoveranno tra i ponti di comando e le cabine di pilotaggio di gigantesche navi spaziali. Ai giocatori toccherà il compito di vestire i panni del comandante di una flotta stellare, flotta che potrà pian piano essere ampliata nel corso dell'avventura. *Infinite Line*, almeno nelle intenzioni degli sviluppatori, su DS funzionerà a meraviglia anche per via del sistema di controllo basato sul touch screen. **I movimenti delle astronavi non avverranno in tempo reale, ma dovranno essere studiati "a freddo" davanti ad una speciale mappa stellare**: basterà appoggiare la punta dello Stilo sulla propria destinazione (una galassia lontana lontana, una luna azzurra avvolta dalle nubi, una gigantesca nave da battaglia clandestina) per mettersi in viaggio tra pianeti sconosciuti come novelli Capitan Harlock. I combattimenti, invece, avverranno in tempo reale, anche se per ora Kouno non ha voluto scendere nei particolari.

L'ultimo dei punti di forza di *Infinite Line* dovrebbe essere il comparto tecnologico: Kouno si è detto convinto che i possessori di DS non crederanno ai loro occhi quando vedranno in movimento le astronavi poligonali, tutte portate su schermo per mezzo di un motore grafico estremamente sofisticato. Le sezioni gestionali saranno invece decisamente più canoniche: tanti menu a tendina, tanti ritratti in stile manga dei personaggi coinvolti in questa epopea stellare e tanti piccoli colpi di classe come i bellissimi modelli delle navi da battaglia che potete vedere anche qui sopra. Insomma, *Infinite Line* pare un progetto coraggioso, ambizioso e decisamente intrigante. Un tipico progetto Platinum Games, verrebbe da dire.

Roberto Magistretti

IMPRESSIONI

Pochi dubbi: tra i tanti, tantissimi GdR in arrivo su DS nel corso dei prossimi mesi, *Infinite Line* pare senza dubbio uno dei più promettenti in assoluto. Un comparto narrativo "filosofeggiante" ispirato alle opere di Sir Arthur C. Clarke, un motore grafico raffinato e una meccanica di gioco estremamente varia (gestione delle risorse, esplorazioni e battaglie stellari!) dovrebbero fare di questo ispiratissimo progetto targato Platinum Games una sorta di monumento innalzato in onore della fantascienza. L'avventura di Platinum Games sulle console Nintendo, con *Infinite Line* e *MadWorld*, non avrebbe potuto iniziare in maniera più convincente.

FATTORE ATTESA: ★★★★★

USCITA PREVISTA:

Italia	USA	Giappone
2009	2009	2009

RECENSIONI

I GIOCHI DEL MESE PER Wii E DS

IN PIENA FORMA

Nintendo DS ha festeggiato da poco i suoi primi tre anni di vita in Europa, mentre Wii si appresta a spegnere (nel prossimo autunno) le sue prime due candeline: siamo, insomma, nel momento più florido per entrambe le console Nintendo. Le recensioni di questo mese testimoniano alla perfezione la situazione. Il lancio del servizio WiiWare ha, poi, arricchito in maniera semplice ma elegante e intrigante la situazione. Se la cosiddetta "digital delivery" (ovvero la distribuzione digitale) rappresenterà in futuro l'unica fonte di approvvigionamento per gli appassionati di videogiochi, oggi festeggiamo il primo importante passo nel mondo Nintendo. Vi siete già gustati *Super Smash Bros. Brawl* nella nostra Cover Story, ora preparatevi per le altre portate. Da queste parti adoriamo la varietà, il poter scegliere tra un sacco di giochi differenti e questo mese è andata decisamente bene. C'è del tradizionale (*Etrian Odissey* a pag. 58 o *Ninja Gaiden DS* a pag. 52), c'è qualcosa di assurdo e di divertentissimo (*Boom Blox*, pag 64)... ci sono gli esperimenti a base di telecomando (*We Love Golf*, appena girata questa pagina, o *Family Ski*, pag. 62) e ci sono i giochi WiiWare, che vanno dal retro-hardcore (*Star Soldier R*, pag. 70), al neo-romanticismo (*LostWinds*, pag. 56). Anzi, fate una cosa, lasciate perdere i termini assurdi, divertitevi e basta!

GIOCO DEL MESE — Ogni mese la redazione di Nintendo la Rivista Ufficiale assegna la medaglia di "Gioco del Mese" al titolo più meritevole, anche a parità di giudizio (numerico) con altri giochi recensiti.

LA NOSTRA SCALA DI VALORI

Dieci stelle non rappresentano necessariamente la perfezione, ma ci si avvicinano. Un gioco che le merita è da comprare in duplice copia per sicurezza.

Nove stelle indicano un gioco da avere a tutti i costi, in grado di dispensare grande divertimento, idee innovative e una realizzazione tecnica di prim'ordine.

Un gioco che merita otto stelle senza dubbio è un titolo valido, ben caratterizzato e soprattutto divertente. Forse, alcuni aspetti avrebbero potuto essere migliori...

Delle buone idee e una realizzazione riuscita non vengono sempre sorretti da un divertimento adeguato. O viceversa.

Arrivati alla soglia delle sei stelle il gioco si dimostra ancora divertente, ma per poco.

Più di una caratteristica (divertimento, coinvolgimento, realizzazione) è sotto lo standard.

Quasi tutto si rivela fallimentare, dagli aspetti più semplici a quelli solitamente in grado di far "scoccare" una qualsiasi scintilla.

Se un gioco «merita» tre stelle la situazione è preoccupante. Oltre a non divertire per nulla, il titolo pecca clamorosamente anche nel campo tecnico.

Ora tutto si rivela fallimentare. Il minimo storico per quanto riguarda ispirazione nel concept di gioco e sforzo da parte del settore grafico/sonoro.

Quando le vostre giornate saranno grigie e senza allegria, buttatevi su di un titolo a cui è stata appioppata un'unica stella...Le risate non mancheranno.

LEGENDA

Viene utilizzato il telecomando Wii

Viene utilizzato il Nunchuk

Viene utilizzato il Controller Tradizionale

Viene utilizzato il Wii Zapper

Sfrutta la Wi-Fi Connection

Sfrutta il multiplayer wireless locale

Sfrutta il Game Sharing

Viene utilizzata la Wii Balance Board

Viene utilizzato il microfono

Supporta anche il formato video 16:9

Supporta solo il formato video 4:3

In quanti si gioca?

Indica l'età consigliata

Il costo in Wii Point di un gioco WiiWare

Esistono contenuti a pagamento scaricabili

Viene supportato il Wii Wheel

Esistono opzioni WiiConnect24

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
La grande N da sempre è caratterizzata da un elemento quanto mai raro e prezioso: il divertimento. Questo è un giudizio a quel pizzico di magia tipica di Nintendo.

EFFETTO Wii
Quanto vengono sfruttati il telecomando, il Nunchuk, la WiiConnect24 e le mille caratteristiche della piccola ma potente console? **Valutazione specifica per Wii.**

IL TOCCO DS
Qui valutiamo quanto vengano sfruttate le caratteristiche uniche del Nintendo DS: touch screen, microfono, wireless... **Valutazione specifica per Nintendo DS.**

GRAFICA
La voce dedicata all'aspetto visivo. Si giudicano le scelte cromatiche, la fluidità nei movimenti, la spettacolarità delle scene, ma anche e soprattutto lo stile e le idee.

SONORO
Un commento audio adeguato è da sempre uno dei punti cardine per l'immedesimazione del giocatore e quindi per la valutazione di un gioco.

TEMPO
Questa voce fornisce un voto al ritmo di gioco, non tanto alla lunghezza quanto a come venga ripartito il divertimento e il coinvolgimento attraverso il tempo.

GLOBALE
Non si tratta della media matematica delle singole voci precedenti. Un gioco che prenda uno è da evitare assolutamente, un gioco da dieci è un capolavoro imperdibile.

SVILUPPATORE: Camelot
EDITORE: Capcom

Le informazioni su schermo forniscono tutti i parametri necessari per l'esecuzione del tiro.

In questa modalità bisogna rimanere sotto il PAR facendo passare la pallina attraverso tutti gli arcobaleni.

We Love Golf

Un intero set di mazze da golf con le dimensioni di un telecomando.

Fra le discipline inserite in *Wii Sports*, quella che soffriva di una realizzazione appena abbozzata rispetto alle sue reali potenzialità era senz'altro il golf, proposto in una forma acerba e priva di tutta una serie di indispensabili parametri. Per soddisfare tutti i patiti di questo nobile sport è disponibile già da qualche mese *PangYa! Golf with Style* (la versione adattata a console e telecomando Wii di un gioco disponibile per PC), ma per mettere le mani su una simulazione golfistica arcade con i fiocchi è stato indispensabile attendere l'ultima fatica di Camelot: *We Love Golf*.

Come i più attenti di voi ricorderanno, il team Camelot vanta una certa dimestichezza con mazze e palline: il suo approccio al mondo del golf è avvenuto quasi dieci anni fa con *Everybody's Golf*, ma i risultati migliori sono scaturiti dal connubio con Nintendo e dalla realizzazione dei vari *Mario Golf* per N64, GBA e GameCube.

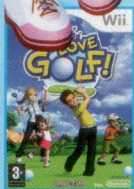
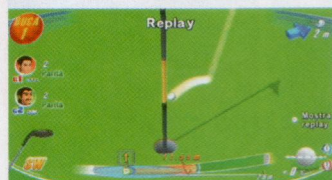
La digressione storica è d'obbligo per comprendere la struttura di gioco di *We Love Golf*, le cui premesse scaturiscono direttamente dai suoi predecessori.

L'EVOLUZIONE DELLA MAZZA

Il sistema ideato e perfezionato negli anni da Camelot prevedeva la triplice pressione di un tasto per caricare il colpo, impostare la potenza e infine colpire la pallina. A ciò si aggiungeva una serie di altri parametri grazie ai quali imprimere alla traiettoria della pallina un effetto di curvatura a destra o sinistra, o una rotazione in avanti o indietro.

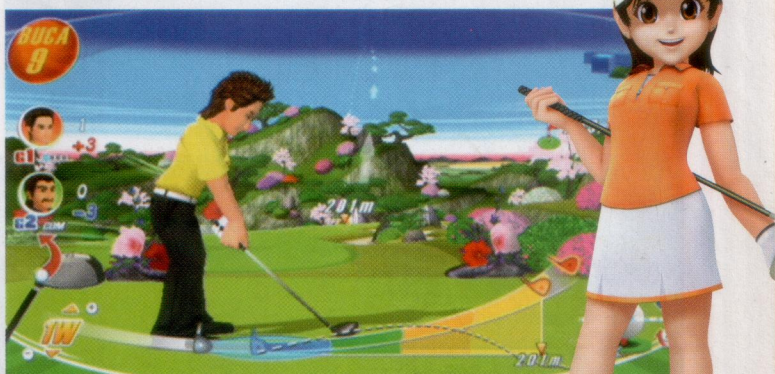
Il tutto, ovviamente, avveniva esclusivamente utilizzando i pulsanti del gamepad e l'abilità maggiormente richiesta era una discreta dose di tempismo per effettuare la triplice pressione di cui parlavamo prima senza "cannare" il colpo e spedire la pallina chissà dove.

Con *We Love Golf*, invece, la faccenda assume tutto un altro aspetto, un'altra forma e, soprattutto, un altro movimento. La "bacchetta multiforme" (sì, insomma, il telecomando Wii, per chi non ha giocato a *WarioWare Smooth Moves*) stavolta va impugnata con entrambe le mani **mentre si è posizionati lateralmente di fronte al televisore: si preme A, si simula il movimento della mazza portando dietro la spalla il telecomando Wii e, al momento adatto, si sferra il colpo**. Potete anche provare a gridare "Spa-ghet-ti" (la nostra collaboratrice è vecchia e si ricorda tutti i cartoni animati dei primi anni novanta, scusatela. NdR), ma se non avrete eseguito il tiro seguendo con perizia il movimento o avrete dimenticato di dare il giusto effetto alla pallina, rischierete seriamente di fare brutta figura. Spiegare a grandi linee come funziona il sistema di tiro non è un'impresa facile, poiché è molto più semplice effettuare qualche swing di prova e prendere confidenza con la mazza. Basti sapere che è necessario seguire un apposito indicatore sulla barra del tiro in

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
NOTE: Il testo a schermo e il manuale sono interamente tradotti in italiano.

Siete mancini? Niente paura, basta selezionare l'apposita opzione al momento della scelta del personaggio.

Sul green la visuale cambia e appaiono dei vettori che indicano la pendenza e la sua intensità.

La barra del tiro mostra il movimento della mazza al momento del colpo, suggerendovi anche quanto si solleverà la pallina rispetto al terreno.

I PRIMI MOMENTI DI GIOCO

I minuti iniziali di *We Love Golf* vi vedranno un po' spaesati ma, una volta capito il meccanismo, tutto diventerà magicamente più naturale e confortevole. Grazie all'aiuto del vostro assistente personale in un angolo dello schermo imparerete a giocare seguendo alcune brevi lezioni. I principi di base sono pochi, ma con la pratica sul campo scoprirete come orchestrarli alla perfezione per collezionare un birdie dopo l'altro.

Le freccette bianche al centro dello schermo indicano la curvatura del tiro.

Per accedere alla visuale dall'alto è sufficiente puntare il telecomando Wii verso l'alto. Navigare fra un'opzione e l'altra, quindi, è semplice e veloce.

La precisione del tiro dipende dall'abilità di colpire la pallina quando l'indicatore è al centro della barra.

PIRATI SUL GREEN

Fra le novità, ce n'è una che non salta subito all'occhio: *We Love Golf* nasce dall'accordo fra Camelot e Capcom che, fra le altre cose, si concretizza nella presenza di personaggi e ambientazioni tratti direttamente dai titoli più famosi della software house di *Street Fighter*. In realtà non si tratta di veri e propri personaggi da selezionare, bensì di costumi sbloccabili ispirati a *Zack & Wiki*, *Apollo Justice* e compagnia bella.

modo da farlo combaciare con quello che rappresenta la nostra mazza, sollevare il telecomando Wii fino a raggiungere la potenza desiderata e poi "colpire" nel momento in cui l'indicatore torna verso l'apposita zona azzurra. Con l'altra mano che impugna il controller potrete premere il pulsante 1 o 2 per imprimere alla pallina lo spin in avanti o indietro al momento dell'impatto con il terreno, mentre ruotando leggermente il polso curverete la traiettoria (come indicato sullo schermo).

IL GREEN IN SALOTTO

We Love Golf non è un gioco da affrontare comodamente seduti in poltrona ma non è necessario aver giocato a *Wii Fit* per evitare il classico colpo della strega alla prima torsione del busto. **Le oscillazioni del telecomando Wii vengono catturate con estrema precisione. Precisione che vi costerà cara in caso di errore ma vi gratificherà abbondantemente in caso di successo.** All'inizio ci vuole un po' per prendere confidenza con il sistema di controllo e nonostante la presenza di un utile tutor a schermo (disattivabile in qualsiasi momento, per fortuna) il meccanismo non è esattamente intuitivo. Le prime sfide, comunque, sono abbastanza accessibili e rappresentano il sistema migliore per imparare a domare il proprio set di mazze. Un ulteriore modo per imparare consiste nel cimentarsi nei vari minigiochi che, proponendo svariate sfide di precisione, aiutano ad allenare sia l'occhio che il braccio.

Ben lungi dall'essere una simulazione sportiva à la *Tiger Woods*, *We Love Golf* è comunque un ottimo gioco di golf, colorato e divertente. In più rispetto al diretto concorrente *Super Swing Golf* può contare sul supporto della Wi-Fi Connection per appassionanti sfide in multiplayer. Modalità, questa, che non è ancora stato possibile provare ma di cui parleremo diffusamente il mese prossimo.

Elisa Leanza

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Divertente, colorato e curato sotto ogni aspetto: il gioco di golf arcade su Wii che stavate (e stavamo) aspettando.
8

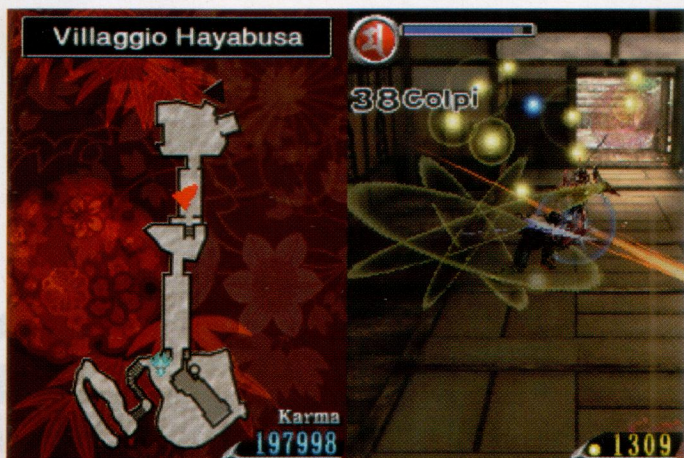
EFFETTO Wii
La sensazione di impugnare una mazza da golf non fa rimpiangere il "vecchio" gamepad, anzi! Aspettiamo di poter testare il supporto alla WFC.
8

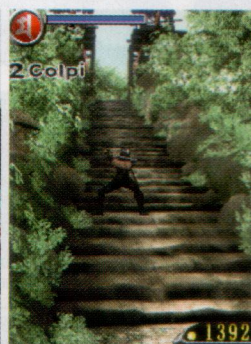
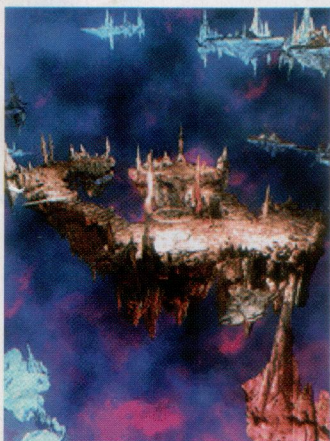
GRAFICA
Lo stile è semplice e colorato, i percorsi non brillano in quanto a realizzazione tecnica ma risultano comunque gradevoli e fantasiosi.
7

SONORO
Solite musichette e vocine "alla Camelot". Ovviamente, si sente la mancanza di Mario e soci con i loro adorabili versetti.
7

TEMPO
La modalità che sfrutta la WFC potrebbe regalare molte soddisfazioni, ma anche offline c'è tanto da fare e da sbloccare.
8

GLOBALE
L'esperienza di Camelot, i personaggi Capcom e Wii: un trio d'eccezione per un gioco di golf arcade con i fiocchi.

SVILUPPATORE: Team Ninja
EDITORE: Tecmo

I combattimenti sono sempre molto, molto frenetici: ci si diverte un sacco, con il pennino tra le dita!

Le schermate di intermezzo che raccontano la storia sono ben fatte. Peccato che la trama faccia acqua da tutte le parti... Ma d'altronde non ci aspettavamo molto di differente da un gioco tutto basato su affettamenti ninja. Bene così.

Ninja Gaiden: Dragon Sword

Il mio pennino è una katana, e che katana!

C'era da aspettarselo, tutto sommato: è toccato a quelli del Team Ninja, capitanati come al solito da Tomonobu Itagaki, il compito di portare il piccolo DS di Nintendo un passo o due oltre i propri limiti tecnologici. *Ninja Gaiden: Dragon Sword*, ancora prima che un nuovo capitolo di una serie leggendaria (si veda il riquadro "La leggenda del Ninja"), è un vero e proprio tour de force tecnologico. Su DS, al momento, nessun altro gioco può competere con *Dragon Sword* per quanto riguarda l'impatto grafico: il protagonista, il formidabile ninja Ryu Hayabusa, corre, salta e saetta da una parte all'altra dello schermo con un'agilità sorprendente. E gli scenari sui quali si sposta, prerenderizzati come quelli dei primi capitoli della serie di *Resident Evil*, sono altrettanto impressionanti: caverne ghiacciate, antichi monasteri, grotte vulcaniche, orribili segrete di altrettanto spaventosi manieri demoniaci... **le ambientazioni di *Ninja Gaiden: Dragon Sword* sono capaci di mozzare il fiato e di provocare addirittura un minimo di vertigine sensoriale**. Questi scenari funzionano come vere e proprie arene da battaglia, arene che ospitano la pirotecnica danza mortale di Ryu Hayabusa, un guerriero velocissimo, adrenalinico e spietato.

COME COMBATTE UN NINJA

Come prevedibile, visti e considerati i precedenti episodi della serie di *Ninja Gaiden*, anche questo capitolo per DS è un gioco d'azione nudo e crudo, spogliato di ogni fronzolo e spettacolarizzato da un sistema di combattimento assolutamente fuori parametro. Tenendo il DS in verticale, in perfetto stile *Brain Training*, ai giocatori viene richiesto di impugnare il pennino e di usarlo sia per spostare il protagonista sullo schermo, sia per abbattere in maniera sistematica le decine di avversari che pattugliano le ambientazioni. **Il sistema di combattimento, che si basa sull'accoppiata Stilo e touch screen proprio come in *Phantom Hourglass*, è a dir poco fenomenale**: precisissimo, intuitivo e estremamente eclettico. Oltre che gratificante, chiaro, perché ogni tanto si ha quasi la sensazione di controllare i movimenti di Ryu con la forza del pensiero. Vedere questo minuscolo ninja di nero vestito saettare da una parte all'altra dello schermo, eseguire combo aeree e infilzare gli avversari con una manciata di shuriken è un vero e proprio spettacolo. Insomma, per giocare al meglio *Dragon Sword* bisogna imparare a domare un sistema di controllo fluido, essenziale e estremamente reattivo, un sistema di controllo che si arricchisce di nuove sfumature quando ci si rende conto che tutti i tasti del DS sono deputati alla "difesa ad oltranza". Premendo uno dei pulsanti dorsali, oppure la croce direzionale, si costringe Ryu ad alzare la guardia e ad assumere

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
NOTE: Tutti i testi sono stati tradotti in italiano, così come il manuale di istruzioni.

STILE E SOSTANZA

Come abbiamo visto, *Ninja Gaiden: Dragon Sword* si gioca con il DS tenuto in posizione verticale, proprio come in *Brain Training*. Analizziamo assieme una schermata di gioco e il sistema di controllo.

Per attaccare i nemici bisogna "puntarli" con il pennino e poi tratteggiare delle linee verticali e orizzontali. Se si è abili è possibile dare il via a numerose combo!

Questa è l'energia di Ryu, che può essere "dilatata" nel corso dell'avventura. Appena a sinistra, invece, si trova l'icona da premere per dare il via agli attacchi magici.

Gli scenari sono veramente magnifici, sia dal punto di vista tecnologico, sia per quanto riguarda l'atmosfera.

Di tanto in tanto dovrete usare il microfono per risolvere alcuni enigmi!

Purtroppo gli avversari non sono particolareggiati come Ryu. In compenso sono tanti e molto, molto arrabbiati...

Eccolo qui, il nostro Ryu! Per spostarlo in giro per le ambientazioni basta appoggiare il pennino sul touch screen!

Qui viene sempre visualizzata la mappa della zona che stiamo esplorando: vengono anche indicati i (tanti) punti di salvataggio scoperti nel corso delle esplorazioni.

Questa cifra indica il nostro Karma, ovvero la nostra abilità. Collegandosi alla Wi-Fi Connection è possibile paragonarla a quella dei migliori ninja del mondo.

La croce di controllo e i tasti dorsali tornano utili per costringere Ryu ad assumere una posizione diifensiva!

I PRIMI MOMENTI DI GIOCO

Le battute iniziali di *Ninja Gaiden: Dragon Sword* sono riservate all'esposizione della trama (niente di che, come da pronostico) e a una sorta di "addestramento mascherato", indispensabile per prendere confidenza con il sistema di controllo. Inizialmente è disponibile solo un livello di difficoltà ("Normale", che in realtà è troppo "Facile"), ma portando a termine il gioco se ne sblocca un altro assai più impegnativo.

Graficamente *Ninja Gaiden* è un vero miracolo, ma anche il comparto sonoro è fenomenale. Usate gli auricolari, che ne vale la pena!

LA LEGGENDA DEL NINJA

La saga di *Ninja Gaiden* ha preso il via nel 1988, con una spettacolare versione coin-op che in Europa abbiamo imparato a conoscere con il titolo di *Shadow Warriors*. La serie, poi, si è spostata su NES con una trilogia veramente impressionante (il primo episodio potete, e dovete, giocarlo sulla Virtual Console!), prima di arrivare su Super Nintendo, su Master System, su Game Gear, su Game Boy e, infine, sulle console di Microsoft e di Sony.

una posizione difensiva, utilissima sia per parare gli affondi degli avversari, sia per sgusciare come una serpente tra le fila nemiche. Sotto questo punto di vista, diciamocelo, *Ninja Gaiden* lascia al palo addirittura *Phantom Hourglass*.

UNA BREVE EPOPEA DEMONIACA

Insomma, *Ninja Gaiden* è sia un gioiellino tecnologico, sia un frenetico gioco d'azione impreziosito da un sistema di controllo (e di combattimento) veramente ben studiato. Un gioco d'azione, tra l'altro, edificato su di un impianto narrativo "fumettoso" che riprende un po' le atmosfere dei primi capitoli della saga. La trama di *Ninja Gaiden: Dragon Sword* è comunque una roba un po' confusa che si incastra (in qualche maniera) tra gli ultimi due episodi pubblicati (che sulle console Nintendo non si sono mai visti, visto che sono arrivati solo sulle macchine di Sony e di Microsoft). Gettate in un calderone, e in maniera un po' disordinata, leggende orientaleggianti, antiche maledizioni, una punta di misticismo e poi mescolate il tutto con una katana incantata e otterrete un impianto narrativo che potrebbe competere con quello messo a punto da Itagaki e compagni. Per fortuna che il gioco vero e proprio è di ben altra fattura, anche se a dire il vero **bisogna ammettere che spesso si ha la sensazione di ripetere per cinque ore (tanto vi servirà per arrivare ai titoli di coda) gli stessi trenta secondi di gioco. Ma è un problema che darà fastidio solo a chi non segue una rigida dieta a base di picchiaduro e giochi d'azione**. I fan del genere, e della saga, possono invece già iniziare a lucidare la punta del pennino. Una breve e intensissima avventura li aspetta appena oltre le porte del piccolo villaggio di Hayabusa.

Roberto Magistretti

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO — 9
Il sistema di controllo è incredibilmente intuitivo e affidabile, così come quello di combattimento. Ci si diverte fin da subito.

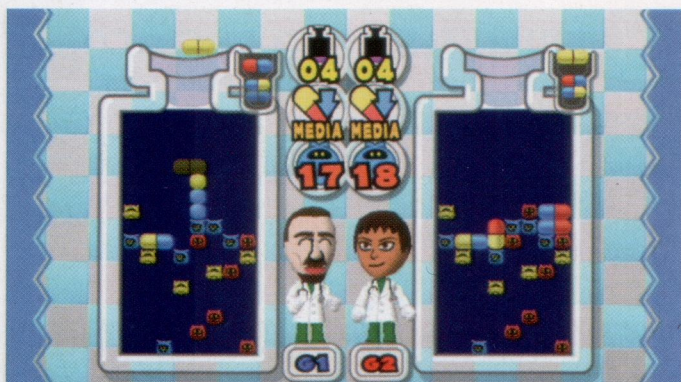
IL TOCCO DS — 9
Il pennino è il protagonista assoluto, ma torna utile anche il microfono (per qualche enigma). La Wi-Fi Connection viene usata per la classifiche.

GRAFICA — 10
Il punto più alto mai toccato dal DS, almeno dal punto di vista tecnologico: il set di animazioni del protagonista è veramente incredibile.

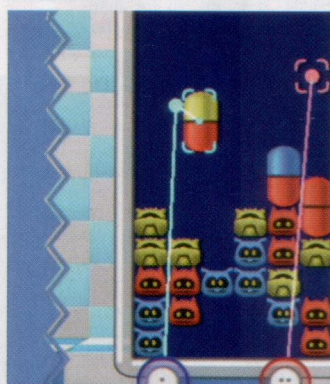
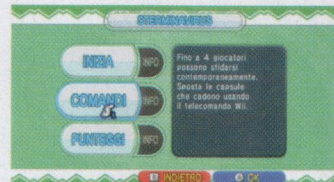
SONORO — 10
Ottimi brani dal vago sapore orientaleggiante (presi dai capitoli precedenti) che devono essere ascoltati con le cuffie. Strepitosi effetti sonori.

TEMPO — 6
Cinque ore, tanto dura la breve avventura di Ryu su DS. Il gioco è anche molto facile, soprattutto se paragonato agli altri episodi.

GLOBALE
Un gioco d'azione furioso e furibondo, che però si porta a termine nel giro di un attimo. I fan del genere, comunque, non possono farne a meno.

SVILUPPATORE: Nintendo
EDITORE: Nintendo

Nella modalità Sterminavirus i due giocatori sono chiamati a collaborare, ma si possono anche rubare le pillole a vicenda, il che aggiunge un po' di sana caciara alle partite. Da notare poi il supporto dei Mii, come dimostrato da questo pacioso Dottor Massare.

Dottor Mario è un po' un'icona degli anni '80, con il nostro idraulico preferito camuffato da medico e intento a lanciare capsule colorate.

Il multiplayer online di *Dr. Mario* funziona perfettamente, anche grazie alla facilità nell'incontrare altri giocatori.

Dr. Mario & Sterminavirus

"Pillola rossa o pillola blu?", "No Dottore, le voglio tutte e due!".

Uno dei vantaggi del servizio WiiWare consiste nella sua natura di contenitore in cui, tra qualche tempo, si potrà trovare un po' di tutto. Non solo giochi inediti sviluppati da team indipendenti, ma potenzialmente anche nuovi software (come lo è il Canale Meteo, per esempio) e titoli sviluppati internamente da Nintendo. Oppure remake di vecchi classici, come a conti fatti è questo *Dr. Mario & Sterminavirus*, che riprende uno dei più bei puzzle game per NES (e Game Boy) per riproporlo in una veste grafica "tirata a lucido" e accompagnato da una serie di contenuti aggiuntivi. Tra questi spicca senz'altro la possibilità di sfidare un amico (o uno sconosciuto) online, comunicando con lui prima dell'inizio della partita attraverso una serie di frasi pre-impostate. Come in *Mario Kart Wii*, si parte da un punteggio iniziale, pari a 5000 punti, che si modifica via via in base alle vittorie e alle sconfitte ottenute. **Purtroppo non esiste una classifica generale per i record totalizzati in single player, ma tutto sommato si tratta di una mancanza marginale, a fronte di un multiplayer online che funziona alla perfezione**. Merito della facilità con cui si possono incontrare altri giocatori, della totale assenza di lag e, in particolare, della possibilità di inviare un demo del gioco a un amico, che potrà quindi sfidarci liberamente senza l'obbligo di acquistare il titolo. Il che, di per sé, potrebbe anche essere sufficiente per giustificare l'esborso di 1000 Wii Point, ma in realtà *Dr. Mario* ha in serbo qualcosa di altrettanto succulento per gli amanti della serie. Stiamo parlando della seconda modalità di gioco, che va ad affiancarsi a quella classica e che risponde al nome di "Sterminavirus". Non si tratta di un esperimento del tutto inedito, a dire il vero, visto che è stato ripreso da *More Brain Training*, ma maneggiare le capsule multicolori per mezzo del telecomando è ancora più divertente che con lo Stilo, soprattutto se si gioca in compagnia. **Fino a quattro amici possono prendere parte a una sfida in cooperativa, in cui è possibile modificare l'orientamento delle capsule prima ancora che cadano nel pozzo** (o meglio, nella bottiglietta), così che un giocatore si possa dedicare all'allestimento dei blocchi mentre gli altri si litigano allegramente le pillole in caduta libera. Di primo acchito, *Dr. Mario* potrebbe sembrare un po' caro se si considera il prezzo di altri titoli WiiWare, ma una volta alle prese con pillole bicolori da ruotare, germi da debellare e sfide online da vincere è difficile pentirsi dell'acquisto.

Davida Massara

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
BLOCCHI DI MEMORIA: 86
NOTE: Potete comprarlo solo nel canale Wii Shop del Wii.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Pur essendo meno famoso di *Tetris*, è uno dei puzzle game più divertenti di sempre. Una volta cominciato a giocare, è difficile smettere. **8**

EFFETTO Wii
Niente di trascendentale, ma il telecomando utilizzato ora come joypad alternativo, ora come puntatore funziona bene. **7**

GRAFICA
Il solito tripudio di colori accesi, tinte acide e stile grafico minimalista. Vedere i propri Mii travestiti da dottori, poi, è troppo spassoso. **7**

SONORO
Come accadeva in *Tetris*, è possibile scegliere tra vari motivetti da utilizzare come sottofondo: "Fever" rimane un piccolo capolavoro. **7**

TEMPO
Per sua natura tende già all'infinito, ma grazie alla modalità *Sterminavirus* e alle sfide online difficilmente lo abbandonerete in fretta. **8**

GLOBALE
Il ritorno di *Dr. Mario* funziona: le nuove opzioni divertono e potrete passare serate intere online. Un po' caro, forse.

16:9 | 7+ | 1 | 1500 Wii Point | Wi-Fi PAY & PLAY

SVILUPPATORE: Square Enix
EDITORE: Square Enix

FINAL SHOPPING

Prima o poi doveva succedere: con *My Life as a King*, anche su Wii debuttano i famigerati "contenuti scaricabili", delle piccole aggiunte che possono essere comprate sborsando qualche soldo in più. Si passa da elementi succosi come dungeon ed edifici a frivolezze come nuovi vestiti per il Re, ma in generale non ci si può lamentare. Infatti, anche senza acquistare contenuti aggiuntivi, *My Life as a King* è in grado di garantire ore e ore di divertimento. Attenzione, però: alcuni contenuti sono molto costosi, con prezzi che vanno dai 100 agli 800 Wii Point.

Se vi piacciono le statistiche qua ne troverete a bizzeffe. Rapporti sulle missioni, diari degli avventurieri, mostri affrontati... Potrete persino tenere d'occhio quali armi sono state comprate nei negozi del villaggio.

Vedere la propria città che cresce è davvero bello: si fa amicizia con gli abitanti e si nota come abbiano una loro vita, un po' come in *Animal Crossing*.

Il gioco è solo in inglese, e chi ha una conoscenza solo scolastica della lingua potrebbe trovarsi in difficoltà.

Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King

Il *Final Fantasy* che non ti aspetti debutta su WiiWare.

Probabilmente, leggendo le magiche paroline "Final Fantasy" nel titolo di questa recensione, vi starete immaginando un classico gioco di ruolo giapponese, con combattimenti a turni e quest da affrontare. Errore. *My Life as a King*, ultimo capitolo di *Crystal Chronicles* nonché debutto di Square Enix su WiiWare, è quanto di più atipico sia mai capitato alla serie. **Per una volta, invece di essere degli impavidi avventurieri che si recano dal sovrano di turno per ottenere incarichi e missioni, siete chiamati a vestire i panni di un giovanissimo Re, impegnato ad amministrare con saggezza il suo regno.** Ci sono case, parchi e armerie da costruire, e tra una chiacchierata e l'altra con gli abitanti della città ci si ritrova a stabilire quali dungeon esplorare e quali aspiranti eroi arruolare nel proprio esercito. Potete anche ordinare a guerrieri, ladri e maghi neri di sconfiggere il boss che minaccia la quiete cittadina e con i tesori trovati potrete costruire nuovi edifici e sbloccare nuove possibilità. All'inizio tutto è molto semplice, ma **nel giro di poche ore *My Life as a King* si apre e mostra tutta la sua profondità, che unisce gli elementi tipici dei gestionali come *Sim City* all'allegra socialità di *Animal Crossing*.** Vedere la propria città che cresce dà una soddisfazione impagabile e il fatto che il tempo venga scandito da brevi giornate, tutte piene di segreti da scoprire e di semplici sfide, regala al gioco un ritmo incalzante.

Nonostante si tratti di un piccolo "giochino" scaricabile, questo episodio di *Crystal Chronicles* sorprende per la sua complessità e per la sua capacità di catturare il giocatore nel giro di pochi minuti. Peccato che, di tanto in tanto, si senta un po' la mancanza delle emozioni e della trama degli altri *Final Fantasy*: il compito di gestire risorse, pur essendo divertente, rischia di annoiare chiunque non sia più che avvezzo al genere. In ogni caso, anche considerando il prezzo ridotto e l'estrema longevità, *My Life as a King* è un vero affare, che potrebbe conquistarvi con il suo sistema di gioco semplice e profondo al tempo stesso.

Fabio Bortolotti

IN ITALIA:

USCITA: Disponibile
BLOCCHI DI MEMORIA: 287
NOTE: I testi a schermo sono soltanto in inglese e lo stile linguistico usato non è dei più semplici.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Un sistema di gioco atipico ma azzeccato, che unisce il ragionamento di un gestionale al senso di avventura tipico di *Final Fantasy*.
8

EFFETTO Wii
Il sistema di controllo non sfrutta il puntamento del telecomando Wii, che sarebbe invece tornato molto utile.
5

GRAFICA
Tira un po' aria di GameCube, difetto perdonabile, se si considera che è un gioco WiiWare. Apprezzabile lo stile delle animazioni.
7

SONORO
Musiche piacevoli ma un po' ripetitive si affiancano a effetti sonori azzeccati e ben inseriti nel sistema di gioco.
7

TEMPO
L'incalzante susseguirsi dei giorni e gli edifici da sbloccare vi terranno impegnati per ore e ore.
8

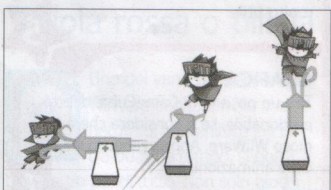
GLOBALE
Square Enix debutta su WiiWare e lo fa con un gioco originale e coraggioso. Se i gestionali non vi spaventano, investite i Wii Point a occhi chiusi.

SVILUPPATORE: Frontier Developments
EDITORE: Frontier Developments

Il puntatore azzurro è Enril, tutto impegnato a muovere Toku. Il modo in cui il vento influisce sulle animazioni dei vestiti è delizioso.

Un esempio di movimento "combinato": prima un bel soffio dal basso verso l'alto e quindi uno orizzontale. Ma non mancheranno piccoli tornado, mantelli per planare e...

Questo grosso fiore può essere utilizzato come un paracadute, ma anche per sfruttare correnti ascensionali create con il telecomando Wii.

Con l'apposito potere, Enril è in grado di disegnare il giusto soffio di vento che trascina la fiamma fino a colpire l'obiettivo desiderato.

Un'illustrazione che spiega efficacemente i movimenti basilari: disegnando un soffio di vento è possibile spostare e far saltare Toku a piacimento.

USCITA: Disponibile
BLOCCHI DI MEMORIA: 259
NOTE: Il gioco è interamente tradotto in italiano.

LostWinds

Rivoluzione WiiWare? La risposta soffia nel vento.

Quanti progetti multi-milionari dovranno fallire prima che l'industria dei videogiochi collassi nuovamente su se stessa? Quanti ingarbugliati sistemi di controllo dovranno essere di nuovo concepiti prima che i giocatori decidano di cambiare hobby? Quanti inutili voli pindarici dovranno essere spesi prima che il pubblico (noi) smetta di credere definitivamente alle promesse da comunicato stampa? La risposta, secondo Frontier Developments, soffia nel vento, il maestrale che spirava verso il porto per eccellenza del Vecchio Continente: Venezia. Il maestrale che oggi dà il nome alla piccola e rigogliosa isola in cui scorrazza placidamente Toku, protagonista di *LostWinds*.

IL PICCOLO UNO ROSSO

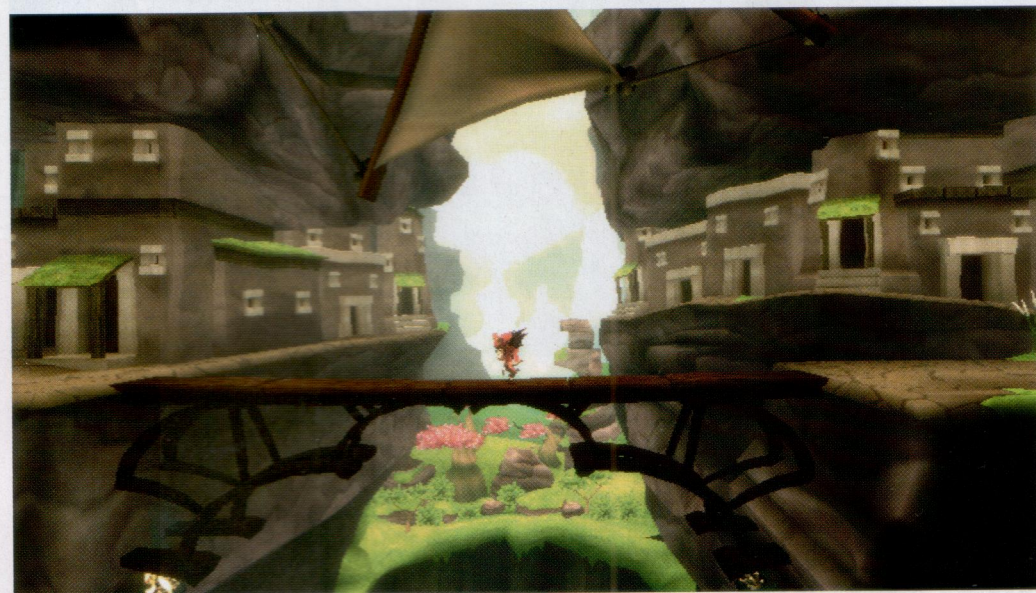
Dalle dubbie proporzioni e abbigliato come si confarebbe a un giovanotto maya, Toku è piccolo, silenzioso e capacissimo di sgambettare tra gli splendidi prati di Mistralis senza troppa fatica. Nemmeno salti e arrampicate lo scoraggiano, finché sono alla portata delle sue semplici gambe. Per affrontare la minaccia che sta, però, mettendo a soqquadro il suo pezzetto di paradiso, non basta né la buona volontà, né le minute zampe che la natura gli ha messo a disposizione. No, la furia di Balasar, spirito del sole e della luna, può essere combattuta solo ad armi pari, quelle fornite da Enril, spirito del vento.

Considerata la delicatezza e la cura con cui il mondo di Toku e di *LostWinds* è stato tratteggiato su schermo dai ragazzi di Cambridge di Frontier Developments, la trama che sta alla base del gioco è tutto tranne che accessoria. Rappresenta invece un elemento in più per affezionarsi a un piccolo universo che respira all'unisono coi suoi protagonisti: gli alberi in fiore, i prati scossi dal vento, il villaggio, gli abitanti e gli stessi nemici. **Raramente abbiamo messo le mani su un gioco occidentale dal tono e dal sapore così squisitamente orientale**.

BREZZA E TORNADO

Se davvero esiste una "filosofia WiiWare", tutta incentrata sulla possibilità di realizzare giochi più "piccoli", ma peculiari; semplici, ma non per questo elementari... allora *LostWinds* la abbraccia pienamente. Essenzialmente il titolo di Frontier Developments è un gioco di piattaforme, in cui l'attenzione dev'essere posta non sempre e non unicamente sui movimenti del piccolo Toku, ma anche e soprattutto sullo studio di ciò che gli sta attorno, nel tentativo di risolvere enigmi più o meno semplici, tutti costruiti sull'utilizzo degli elementi presenti e sulla loro interazione. **La particolarità del gioco risiede in buona parte nell'utilizzo di due personaggi al tempo stesso: da una parte Toku, dall'altra Enril, lo spirito**

L'avventura di Toku prende il via in maniera classica, quasi scontata: il nostro si risveglia da una pennichella su di un prato, smosso lievemente dal vento di Enril. L'impatto con il gioco e con il tradizionale "addestramento" è quasi invisibile. Calarsi fin da subito tra le pieghe delle colline di Mistral, insomma, è davvero questione di pochi istanti.

Toku si ritroverà ad esplorare non solo villaggi bucolici, ma anche miniere e caverne.

Una testimonianza della splendida realizzazione grafica e concettuale: non crediate che non sia possibile far muovere le pale del mulino che si intravede.

del vento, ovvero sia un cursore mosso sullo schermo attraverso il puntatore del telecomando Wii e in grado di disegnare vere e proprie correnti ventose fondamentali per trasportare il protagonista, colpire i nemici e sfruttare a proprio piacimento alberi, rami intrecciati, massi, lingue di fuoco e ruscelli impetuosi.

Il sistema di controllo si appoggia tanto sul Nunchuk, quanto sul telecomando, proponendo combinazioni semplici ma efficaci e intuitive. Sono sufficienti pochi minuti tra i prati di Mistralis per iniziare a giocherellare a piacimento con le folate "dipinte" da Enril. Serve qualche istante di più per padroneggiare i poteri avanzati, fondamentali se si vogliono oltrepassare tutti gli ostacoli che si frappongono tra Toku e la fine della sua prima avventura. Fine che, a dire il vero, giunge piuttosto velocemente: poche ore e le vicende di Balasar giungono a una prima conclusione, in attesa del secondo capitolo, già annunciato.

Ma le ore di gioco sanno dare soddisfazioni come raramente ne avete provate su Wii: viene messa alla prova l'intelligenza e l'abilità manuale, occhi e orecchie vengono continuamente titillate da delicati ritmi tribali e deliziosi scorci paesaggistici. Il tutto senza che il ritmo di gioco subisca mai cali o brusche interruzioni, con un'appassionante escalation di puzzle cui venire a capo e poteri (quelli di Enril/telecomando Wii) continuamente espansi. Adatto a qualsiasi giocatore, appassionato o meno, *LostWinds* è un clamoroso primo passo per il nuovo servizio WiiWare: la durata dell'avventura, lo ripetiamo, è davvero risibile, ma il prezzo (10 Euro) lo è altrettanto e difficilmente troverete, sui normali scaffali dei negozi, giochi altrettanto curati, divertente e ipnotici. Buonissima la prima, Frontier, ora sotto con la seconda.

Mattia Ravanelli

IDOLATRANDO

Tra il villaggio e le colline, nei recessi delle miniere e sotto a un ponte diroccato, sono nascoste ventiquattro statuette. Nessuno vi obbliga a trovare tutti i piccoli idoli, è possibile arrivare al termine del gioco senza preoccuparsi di loro... ma i "completisti" o semplicemente tutti quelli che vogliono sfruttare i poteri di Enril per esplorare ogni anfratto di Mistralis, si divertiranno a dare la caccia ai piccoli "trofei".

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Semplice, intuitivo e delizioso: di *LostWinds* convince tutto, dal tono all'intelligenza del level design.
9

EFFETTO Wii
La possibilità di disegnare su schermo i propri movimenti funziona splendidamente e dona una splendida sensazione di libertà al giocatore.
9

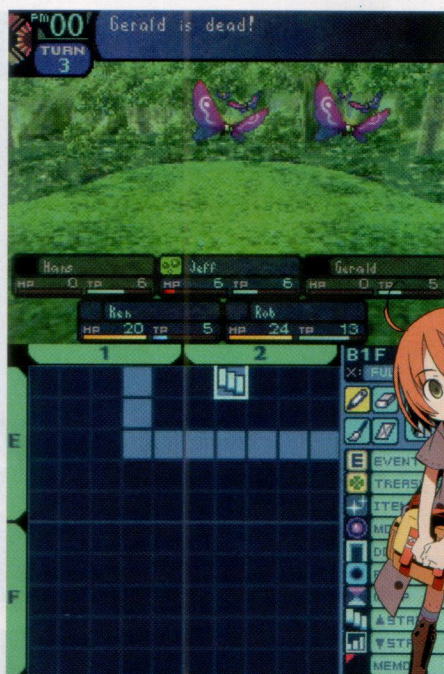
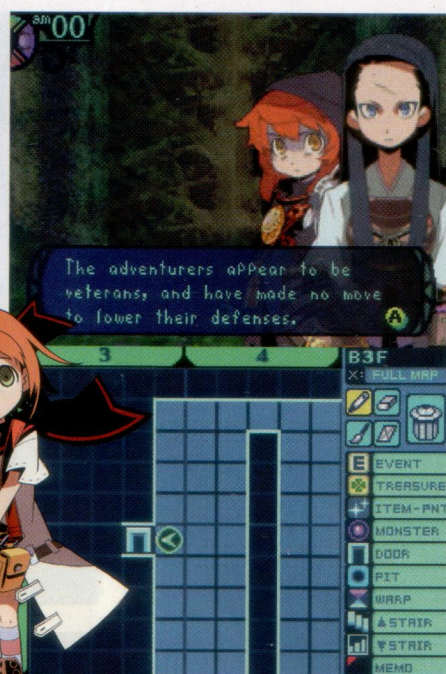
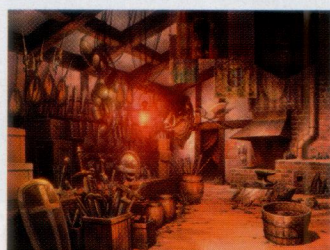
GRAFICA
Un piccolo mondo vibrante di colori e carattere: poche volte si è visto qualcosa di simile su Wii. Le animazioni, poi, sono curatissime.
9

SONORO
Un commento sonoro limitato, ma delicato e ben orchestrato. Perfettamente in linea col resto del gioco.
9

TEMPO
Due o tre ore e sarà tutto finito: ma per 10 Euro sono davvero due o tre ore di gioia.
6

GLOBALE
Un gioco con tante idee, tanto carattere e dal prezzo estremamente contenuto. Fatelo vostro quanto prima.

SVILUPPATORE: Atlus
EDITORE: Nintendo

Tutti i punti esperienza guadagnati vanno ridistribuiti dal giocatore, che può decidere di allestire i personaggi come meglio crede.

Un po' come *Dragon Quest*, il gioco fa molto leva sulla "paura della morte" in battaglia.

Il creatore di *Etrian Odyssey* è Kazuya Niinou, un game designer che abbiamo imparato ad apprezzare grazie a *Trauma Center*.

Etrian Odyssey

Ufficiale: il paradiso (o l'inferno?) per i giocatori di ruolo è un labirinto, e si chiama Yggdrasil.

"Il silenzio incombe sulla foresta, che appare completamente immobile e inanimata, ma non appena vi avvicinate al gigantesco cespuglio, un ululato straziante vi gela il sangue nelle vene e vi fa tremare i polsi per il terrore...".

Questo breve passaggio, in realtà, non è tratto da nessun videogioco esistente, ed è stato inventato di sana pianta sul momento, ma a qualcuno di voi potrebbe anche suonare vagamente familiare. Si tratta infatti di un approccio narrativo piuttosto stereotipato per i Giochi di Ruolo (per computer) di una volta e per le vecchie avventure testuali (qualcuno ricorderà quelle della Infocom). In questi casi, la narrazione veniva impiegata per immergere il giocatore nel mondo di gioco, narrazione che nei GdR odierni viene generalmente gestita attraverso gli scambi di battute tra i personaggi. In giochi come *Adventure*, *Bard's Tale* o *Wizardry*, invece, il giocatore doveva immaginarsi quasi tutto, e spesso e volentieri anche approntare una mappa dei luoghi (in senso fisico, ossia con matite, pennarelli e quaderni a quadretti). Questo genere di giochi si è ormai praticamente estinto, e il vuoto lasciato è stato colmato dai vari JRPG, e dai GdR Occidentali. Cosa c'entra, vi chiederete voi, questa introduzione "storica" con il gioco recensito in queste pagine? Ebbene, c'entra, perché *Etrian Odyssey* non è altro che la celebrazione di quel genere di giochi sopra descritti.

IL CARTOGRAFO SILENTE

La prima conferma di quanto ipotizzato due righe sopra la si può ritrovare all'inizio dell'avventura nelle terre di Etrian: le premesse narrative sono ridotte all'osso (in estrema sintesi: "Siete il capo di una gilda di avventurieri che ha deciso di avventurarsi nel temibile labirinto di Yggdrasil", punto), e **la compagine va creata dal nulla, scegliendo accuratamente avatar, nome e classe di tutti i membri del party**. Già questa fase appare piuttosto strategica, visto che allestire un gruppo formato da cinque guerrieri non vi condurrà da nessuna parte: se non portate con voi almeno un medico e un alchimista non sopravviverete a lungo nei cunicoli del labirinto.

Anche il villaggio di partenza appare piuttosto differente dai canoni dei GdR moderni, e si presenta come una sorta di menu in cui ogni voce corrisponde a un edificio diverso (la locanda, la taverna, ecc.). Ma è solo una volta addentratisi all'interno di Yggdrasil che si ha la conferma sulla vera natura di *Etrian Odyssey*: **sul touch screen del DS compare una mappa disegnata soltanto a metà, e a noi spetterà l'incarico di compilarne la porzione mancante**, tracciando con il pennino le linee di confine, pennellando sulle caselle che indicano un'area percorribile o trascinando delle icone di vario tipo, come se fossero dei "post-it" ("qui

In Italia:
USCITA: Disponibile
NOTE: Il testo del gioco e il manuale sono stati tradotti in italiano.

I locali presenti in *Etrian Odyssey* sono quelli classici di ogni gioco di ruolo. I primi passi vanno mossi nel Palazzo Radha, impossibile iniziare l'avventura altrimenti.

I PRIMI MOMENTI DI GIOCO

La prima discesa nei dedali di Yggdrasil è un tantino "traumatica" e potrebbe indurre gli avventurieri meno "scafati" ad abbandonare il gioco: gli scontri sono piuttosto impegnativi e decimare il proprio party è questione di un attimo. Il denaro, indispensabile per resuscitare i caduti, scarseggia e visto che durante gli acquisti non vengono evidenziati gli oggetti già posseduti, è anche facile sperperare i propri fondi in "doppioni". Un difetto? Sì, ma uno dei pochi...

Le classi disponibili sono in tutto nove, ma due di esse vanno prima sbloccate. Come?

Si possono generare fino a 20 personaggi, ma è consentito usarne solo 5 in battaglia.

FOEDUS OBREPIT ERRABUNDUS

La maggior parte degli incontri con le creature che popolano il labirinto avvengono in maniera casuale, come nella gran parte dei GdR. Vi sono però alcuni avversari particolarmente forti, chiamati "FOE", che mostrano una particolarità: il loro movimento è legato a quello del giocatore, il che significa che ad ogni passo compiuto dagli avventurieri corrisponde un passo dei mostri. E visto che questi ultimi sono ben visibili sulla mappa (rappresentati da una freccia che cambia colore a seconda della pericolosità) la tensione sale sempre quando si entra in una zona presidiata da queste creature.

La libertà offerta da *Etrian Odyssey* è da prendere con le dovute cautele: per un giocatore inesperto potrebbe trasformarsi in frustrazione!

PROVACI ANCORA ATLUS!

Etrian Odyssey, pubblicato in terra nipponica più di un anno fa, non ha riscosso un grosso successo commerciale (anzi!), ma nonostante questo Atlus ha deciso di sviluppare un seguito, già disponibile in Giappone e quasi pronto per il lancio americano, con il titolo *Etrian Odissey II: Heroes of Laagard*. Non abbiamo ancora avuto modo di provare il gioco, ma sappiamo che ci saranno più classi a disposizione e che i nemici, se possibile, saranno ancora più agguerriti!

c'è una scala, qui uno scrigno, qui un mostro, ecc."). Oltre ad essere divertente da "costruire", la mappa ha una sua importanza ben precisa: visto che dopo il primo livello non ci saranno più indicazioni da seguire, ma solo una griglia vuota da riempire, dovremo improvvisarci cartografi a tutti gli effetti, e considerare che con una mappa sbagliata difficilmente troveremo la via del ritorno (non dimenticate che si sta parlando di un labirinto!). Gli occhi devono essere quindi costantemente puntati sul touch screen, per annotare in maniera certosina ogni minuscolo dettaglio morfologico.

Sullo schermo superiore, invece, l'azione viene visualizzata in 3D, e gli spostamenti degli avventurieri avvengono un passo alla volta, un po' come nel recente *Dragon Quest Swords*. Gli incontri sono casuali, e quindi ogni passo può potenzialmente rivelarsi pericoloso, ma il labirinto è anche presidiato dai cosiddetti FOE, che sono ben visibili sulla mappa (come vi spieghiamo nel riquadro "Foedus Obrepit Errabundus"). E per "pericoloso" intendiamo proprio "pericoloso", visto che **il livello di difficoltà appare ben più granitico della media dei GdR a cui ormai siamo abituati**. Questa condizione viene enfatizzata dal fatto che per resuscitare un compagno caduto o per dormire alla locanda (e recuperare così energia) bisogna sborsare una cifra consistente di denaro, e il denaro è piuttosto difficile da accumulare nelle lande di Etrian.

Insomma, *Etrian Odyssey* è un gioco impegnativo, duro e inflessibile nei confronti di chi sia cresciuto con GdR ben più "accondiscendenti", ma il fascino della scoperta, l'approccio fortemente strategico e l'atmosfera "retrò" faranno la gioia di chi ama i titoli dalla struttura "aperta", le sfide impegnative, e più in generale i GdR di una volta...

Davide Massara

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Il fascino del viaggio all'interno del labirinto, e la struttura di gioco intrisa di strategia fanno di *Etrian Odyssey* un GdR appassionante. **8**

IL TOCCO DS
L'idea della mappa da disegnare è perfetta e il touch screen funziona a meraviglia: la cartografia ruberà tempo alle vostre missioni! **8**

GRAFICA
Il comparto grafico non fa gridare al miracolo ma funziona egregiamente. Ottima la caratterizzazione dei personaggi e dei nemici. **8**

SONORO
Le musiche sono ispirate e perfettamente intonate con l'atmosfera di gioco. Il che non stupisce: il compositore è Yuzo Koshiro! **8**

TEMPO
Inizialmente il ritmo potrebbe sembrare lento, ma una volta entrati nel meccanismo l'azione decolla e l'avventura è davvero lunga. **9**

GLOBALE
Un monumento innalzato ai GdR di un tempo, dedicato soprattutto ai nostalgici. Tutti gli altri potrebbero rimanere un po' spiazzati.

SVILUPPATORE: Namco
EDITORE: Namco

Il gioco, esteticamente parlando, è tipicamente giapponese: persino un mostruoso Yeti si dimostra qui un concentrato di tenerezza.

Il multiplayer in split-screen permette a quattro sciatori di sfidarsi, peccato che il motore grafico qui inizi a zoppicare rallentando in più occasioni.

Per raggiungere le diverse piste della montagna si può usare la seggiovia e ammirare il panorama, oppure teletrasportarsi tramite la mappa.

Il sistema di controllo a base di telecomando Wii e Nunchuk funziona bene, ma con la Balance Board è proprio un'altra cosa.

Family Ski

Namco è la prima a saltare a sci paralleli sulla Balance Board.

Wii Fit è appena approdato che ecco già arrivare nei negozi il primo gioco che sfrutta la sua Balance Board. Stiamo ovviamente parlando di *Family Ski* (casomai il titolo qui sopra non ve l'avesse suggerito) che si propone di trasformarci tutti in piccoli sciatori da salotto. Sia chiaro, il gioco non richiede per forza la nuova periferica Nintendo ma la supporta con amicizia. Prima di addentrarci nei particolari dei due sistemi di controllo, diamo uno sguardo al panorama offerto da questa nuova montagna digitale…

IL MONTE FUJI?

Lo stile sfoggiato da *Family Ski* è tipicamente nipponico e kawaii: si può scegliere tra i tanti personaggi "mangosi" presenti quello che più ci aggrada, oppure optare direttamente per il proprio Mii con il compromesso che non si potranno indossare uno dei tanti occhiali o berretti presenti, ma con il vantaggio di rendere l'esperienza decisamente più personale. **La struttura con cui si presenta il gioco è una versione addolcita degli ultimi SSX di Electronic Arts: c'è una vetta con diverse piste collegate tra loro che si possono esplorare a piacere per andare alla ricerca di sfide e prove speciali**. Basta, infatti, affiancare uno dei tanti sciatori con un'icona piazzata sopra la testa per intraprenderne una: si va dalle semplici discese e slalom, a prove più particolari in cui il buffo personaggio di turno ci chiede di recuperare un certo numero di guantoni o cappellini, di scovare uno sciatore particolare, di eseguire un'acrobazia specifica o, perché no, di mettersi in posa per una bella fotografia (vedi il riguardo "Cartoline Innevate"). Ogni prova andata a buon fine si trasforma in una stellina delle 160 che è possibile collezionare e permette di sbloccare poco alla volta quelle più impegnative. Il problema principale del gioco Namco risiede proprio nell'estrema semplicità dell'esperienza offerta: i giocatori alle prime armi si sentiranno a proprio agio, ma per chi ha un po' di esperienza sul campo ci vorrà del tempo prima di trovare delle sfide che siano effettivamente tali. Insomma la prima parte del gioco è estremamente rilassante, forse troppo, anche perché ogni singola prova dura al massimo un paio di minuti. La stessa semplicità è riscontrabile anche nelle design delle piste stesse: rispetto al sopracitato *SSX* le discese sono infatti molte di meno e molto più brevi, tanto che anche partendo dalla pista del Leone (la più alta e complessa) per arrivare a vale ci si impiega meno di cinque minuti. Visto che il sistema di controllo è invece molto divertente, ci sarebbe piaciuto poter affrontare un bel discesone di quelli lunghi. A proposito di controllo…

QUESTIONI DI CONTROLLO

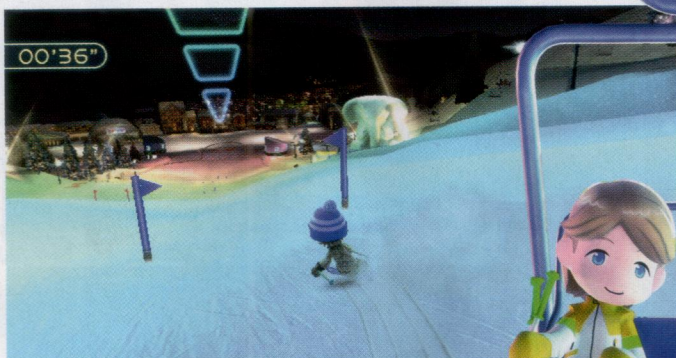
Dove il gioco dimostra di saper dire la sua è proprio nei due sistemi di controllo

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
NOTE: Il gioco è tutto in italiano e permette lo scambio di foto tra amici tramite WiiConnect24.

Quando ci si piega a uovo sulla Balance Board, inforcando telecomando e Nunchuk, la sensazione è proprio quella di sciare: è quasi magico.

I PRIMI MOMENTI DI GIOCO

Il gioco inizialmente chiede di creare il proprio profilo scegliendo uno dei tanti personaggi presenti o, ancora meglio, il proprio Mii. Indossata la tuta, gli scarponi, le racchette e gli sci è poi possibile affrontare un tutorial che spiega in maniera chiara il sistema di controllo e le varie mosse disponibili. Tutte le prime prove sono poi molto semplici e accessibili, permettendo a chiunque di prendere confidenza con il gioco.

Vincendo le varie sfide si sbloccano nuovi capi d'abbigliamento per il proprio sciatore.

Ogni volta che si comincia a giocare si può scegliere se affrontare la montagna di giorno o godere del fascino della notte. Alcune sfide sono presenti solo con il sole, altre con la luna.

Gli sciatori che popolano la vetta di *Family Ski* sono veramente sbadati: a partire dal maestro che regolarmente si perde uno studente, fino ai marmocchi che, sgarbatamente, ci costringono a recuperare non un paio di guanti, ma ben quindici! Ah i giovani d'oggi...

presenti. Per chi non ha la Balance Board basta l'accoppiata telecomando Wii & Nunchuk. Per curvare basta infatti spostarli assieme a destra e sinistra verso i lati; per prendere velocità li si usa come si farebbe con un paio di racchette dandosi un'energica spintarella; per scendere a uovo basta ruotarli sull'asse verticale (anche qui come si farebbe con le racchette); per frenare si spinge indietro sulla leva analogica mentre "C" va premuto per mettersi a spazzaneve, con "A" e "B" da tenere premuti se si vuole zigzagare velocemente tra le cunette. Anche le acrobazie sono interamente gestuali e in linea di massima il sistema di controllo si rivela azzeccato, funzionante e soprattutto divertente. **Se poi si possiede *Wii Fit* è possibile utilizzare la Balance Board che aggiunge al gioco un livello di immersione e divertimento spettacolare.** Utilizzarla permette infatti di gestire le curve semplicemente spostando il peso sulle gambe, proprio come avviene nello sci vero e proprio, con una precisione invidiabile. Il risultato in questo caso è veramente galvanizzante per quanto sia un po' triste notare come il suo utilizzo influenzi solo le curve e non la velocità. Insomma, il gioco riconosce se si sposta il peso a destra o sinistra, ma non se si sposta il peso del corpo in avanti per scendere a valle a valanga come invece avviene anche nelle stesse prove di sci e snowboard di *Wii Fit*.

A questo si aggiunge la possibilità di giocare in multiplayer fino in quattro, con qualche calo nel frame rate, o anche quella di affrontare direttamente le varie sfide possibili senza passare per l'esplorazione della montagna. Nel complesso *Family Ski* si è dimostrato un gioco ben realizzato, simpatico, divertente e coinvolgente (soprattutto con la Balance Board) ma troppo leggero nello spirito se si è in cerca di qualcosa di impegnativo. Riuscirà *Shaun White Snowboarding* di Ubisoft a far la gioia di chi vuole impegnarsi sul serio?

Ugo Laviano

CARTOLINE INNEVATE

Una delle caratteristiche più buffe e simpatiche è quella di poter scattare delle foto che vedono il nostro personaggio alle prese con le varie discese della montagna. Si sceglie il fondale adatto, si assume una posa tra le tante disponibile e si scatta la foto. Le foto in questione possono poi essere salvate nell'album del gioco, inviate alla Bacheca Messaggi e quindi anche spedite agli amici tramite WiiConnect24.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Per essere una montagna, la superficie delle piste pare un po' ridotta, ma le prove sono tante e il gioco sa come divertire. **7**

EFFETTO Wii
Il sistema di controllo con i "soli" telecomando Wii e Nunchuk funziona bene ma è con la Balance Board che offre il meglio di sé. **8**

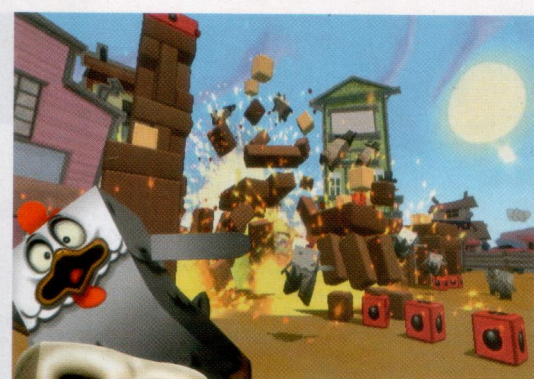
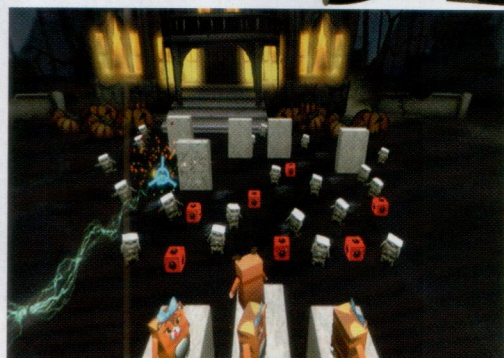
GRAFICA
Pur non essendo tecnicamente all'avanguardia la neve non è niente male. Lo stile è estremamente giapponese e tenerello. **8**

SONORO
Gli impianti sciistici trasmettono nell'aria le musiche dei giochi Namco da *Pac-Man* a *Katamari Damacy*. **7**

TEMPO
Le sfide non sono poche, ma inizialmente tutte facili. Ottimo se si vuole un gioco spensierato, meno se si vuole sudare parecchio. **7**

GLOBALE
Family Ski è un buon gioco di sci per famiglie, ben fatto, simpatico e anche buffo. Un po' di profondità in più, però, avrebbe giovato non poco.

SVILUPPATORE: Electronic Arts
EDITORE: Electronic Arts

Un lancio ha appena centrato un Blocco Bomba che esplodendo ha trascinato con se tutta la struttura: che gusto pazzesco!

Le reazioni a catena che si possono scatenare con un solo lancio hanno dell'incredibile.

In questa modalità l'importante è far cadere i blocchi dorati, solo loro infatti ci daranno i punti necessari a intascare un altro Oro.

State attenti alle vostre pecorelle: qui dovete eliminare i nemici prima che le riducano in costolette!

Boom Blox

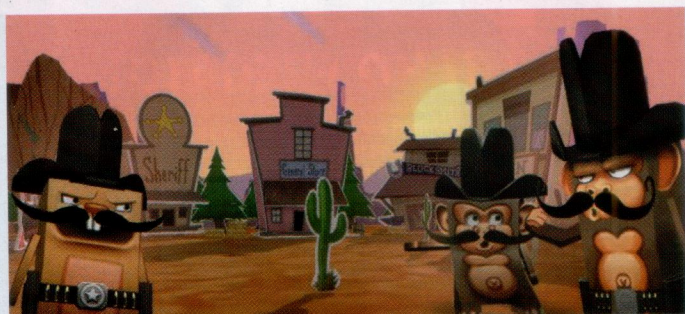
Quando il Domino incontra i Lego, Jenga e Godzilla… è subito festa.

Quanti di voi hanno passato l'infanzia a piazzare con certosina precisione le tessere del Domino per poi scatenare festose reazioni a catena; a costruire improbabili architetture di mattoncini colorati; a cercare di tenere in equilibrio una torre di Jenga, sfilandone i pezzi uno a uno con chirurgica attenzione o, più semplicemente, a edificare castelli di sabbia per poi devastarli a piedi scalzi immaginando di essere un Godzilla rosa in costume da bagno? Magari non avete fatto proprio tutte queste cose, ma almeno una sicuramente sì e siamo altrettanto sicuri che vi siate divertiti da matti a interpretare al tempo stesso il ruolo di creatore e distruttore dei vostri stessi giochi.

L'ultima follia di Electronic Arts riesce a racchiudere al suo interno tutti questi elementi in un tripudio di divertimento, distruzione e creatività cuciti attorno alle caratteristiche del Wii in modo mirabile. A guardarlo in modo superficiale *Boom Blox* potrebbe sembrare l'ennesima raccolta di giochini più o meno utili/divertenti ma in realtà è molto di più, andiamo a scoprire assieme le sue tante anime giocose.

IN PRINCIPIO ERA IL BLOCCO

Tutte le diverse anime di *Boom Blox* hanno un minimo comune denominatore: i blocchi. Si parte in maniera semplice e divertente con costruzioni di blocchi e blocchetti che vanno tirate giù lanciandogli contro una palla da baseball. **Si usa il puntatore del telecomando Wii per stabilire il punto della struttura che si vuole colpire e poi, mimando il gesto di un lancio, si prova a centrarla con tutta la forza che si ha in corpo** (anche i giocatori più scafati farebbero bene a indossare il laccetto, il rischio di scagliare il controller dentro il televisore è alto). A rendere il tutto competitivo ci pensa una semplice regola: se volete mirare all'Oro dovete usare il minor numero possibile di lanci per far crollare la struttura. Ecco quindi che diventa importante capire quali sono i punti che una volta centrati possono portare al crollo totale della struttura e a questo si aggiungono le diverse caratteristiche fisiche di alcuni blocchi speciali: ci sono quelli svanenti, che una volta colpiti spariscono del tutto; quelli chimici in grado di esplodere a contatto con un loro simile; quelli esplosivi e basta; quelli ghiacciati che scivolano; quelli immobili, quelli fragili e via di questo passo. Inizialmente guadagnare gli Ori pare facile, ma poco a poco le strutture diventano sempre più complesse fino ad arrivare ad architetture diaboliche che presentano micidiali reazioni a catena tutte da scoprire e da sfruttare. Questa a base di "lanci" è però solo una delle tante modalità presenti. Un'altra è quella ispirata a "Jenga" dove, al posto della forza bruta, serve una mano ferma visto che si è chiamati a sfilare sempre più blocchi da una torre pericolante cercando di non farla crollare. Anche qui (e al contrario dell'orripilante *Jenga* di Atari…) la sensazione

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
NOTE: Il gioco è tutto in italiano e permette lo scambio dei livelli costruiti nell'editor con gli amici tramite WiiConnect24.

Lo stile grafico del gioco è piuttosto semplice: i personaggi blocchettosi però sono simpatici.

I PRIMI MOMENTI DI GIOCO

Iniziare a giocare a *Boom Blox* è veramente questione di un attimo: i primi livelli sono infatti dei veri e propri tutorial che mostrano al giocatore, in maniera chiara e divertente, i meccanismi alla base delle varie modalità. Se iniziare è facile, smettere e ottenere gli Ori nelle varie competizioni richiede invece ingegno e pazienza senza però che venga mai a mancare il collante di tutta l'esperienza: il divertimento.

COSTRUIRE PER CONDIVIDERE E DISTRUGGERE

Tra le opzioni che più abbiamo apprezzato di *Boom Blox* c'è sicuramente l'editor che permette a chiunque di modificare i livelli presenti o di crearne di propri. I diversi tipi di blocchi, personaggi e fondali (sono veramente tanti) si rendono disponibili pian piano che si procede nel gioco principale e permettono di dare libero sfogo alla fantasia con una serie di combinazioni infinite. Una volta finito un livello lo si può poi inviare agli amici per farglielo giocare.

Ecco il livello di NRU: tutto parte con un blocco che scivola su una lastra di ghiaccio...

...e si conclude, dopo diversi passaggi, con un petardo che fa saltare la scritta NRU per aria!

DIAMO A CLEOPATRA CIÒ CHE È DI CESARE

Sulla confezione del gioco il nome di Steven Spielberg è ovviamente in bella vista e l'idea alla base del gioco è nata proprio da lui. Allo stesso tempo però è giusto dire che dello sviluppo e del design vero e proprio si è occupato il team di EA che comprende la brava Robin Hunicke, già al timone del simpatico *MySims*, l'editor in effetti è molto simile!

fisica e il sistema di controllo funzionano alla perfezione, rendendo l'esperienza al contempo intuitiva e divertente ma non per questo banale. In un'altra modalità ancora, il giocatore è chiamato a costruire o spostare gli elementi di un livello per risolvere enigmi, smontare strutture, far raggiungere una meta a un personaggio e altro ancora. Infine ci sono anche dei livelli dove si è chiamati a sparare, utilizzando una pistola o anche un'idrante da pompiere per centrare blocchetti volanti (più sono piccoli più punti danno) o far crollare strutture o per difendere a colpi di bombe un proprio castello dagli assalitori. Questa è forse la parte più debole del gioco, non perché non funzioni, anzi, ma piuttosto perché le altre sono più originali e simpatiche e stimolano di più il giocatore. Come perfetto corollario dell'esperienza, si aggiunge l'editor che permette di modificare i livelli già presenti o di creare i propri da zero con i pezzi sbloccati giocando in singolo. Uno strumento abbastanza completo e flessibile che non può che fare la gioia dei giocatori più creativi, che possono scambiare via WFC i livelli creati con i propri amici.

BLOCCHETTI PER TUTTI

A tutto questo si aggiunge la possibilità di giocare con altri tre amici in multiplayer a tutta una serie di sfide, sia competitive che cooperative, lungo le diverse modalità presenti. Alcune sono assolutamente esilaranti, come quelle in cui si è chiamati a sfilare un pezzo alla volta dalle torri pericolanti, altre semplicemente molto divertenti. In ogni caso, *Boom Blox* si è dimostrato uno dei giochi terze parti che meglio hanno interpretato la filosofia alla base del Wii: ci si diverte da soli o in compagnia, se si è alle prime armi o anche se si è dei videogiocatori incalliti, se si hanno 5 anni come 70.

Ugo Laviano

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
L'originalità e la creatività sono le armi vincenti di un gioco sempre divertente, ben strutturato e ricco di sfide per i giocatori di tutti i tipi.
9

EFFETTO Wii
I sistemi di controllo regalano una sensazione di fisicità impossibile altrove. La possibilità di creare e scambiarsi livelli in WFC è da oscar.
9

GRAFICA
Ottimo il motore fisico che gestisce crolli, equilibri ed esplosioni. Un po' anonimo ma efficace lo stile grafico dei fondali e dei personaggi.
7

SONORO
Esplosioni, crolli e urletti dei buffi personaggi sono accompagnati da musichette dolciastre ma non stucchevoli.
7

TEMPO
Per prendere tutti gli Ori e sbloccare tutte le sfide ci vorrà tempo ma il divertimento non mancherà mai. Poi c'è il multiplayer e l'editor.
9

GLOBALE
Che bella sorpresa: *Boom Blox* non è solo originale, creativo e ben realizzato, ma anche perfetto per chiunque voglia divertirsi a prescindere dall'età.

SVILUPPATORE: Traveller's Tales
EDITORE: LucasArts

Indy è un'icona degli anni '80 come lo sono Luke Skywalker e Han Solo.

In alcune sezioni di gioco spuntano dei veicoli da guidare, come una moto o una barca, per esempio. Occhio agli incidenti!

Vi ricorda qualcosa questa scena? In effetti gli sviluppatori si sono presi un po' di libertà, a livello narrativo.

TI HO FREGATO!

Per proseguire nell'avventura di Indy occorre risolvere dei semplici enigmi, che nella maggior parte dei casi chiamano in causa leve da azionare, pulsanti da premere e strutture da costruire sfruttando gli elementi del fondale. Alcuni passaggi, però, prevedono delle variazioni sul tema: un'iscrizione da tradurre con un personaggio in particolare, uno stretto pertugio in cui solo una creatura molto minuta può infiltrarsi oppure una guardia da aggirare con uno stratagemma (nella fattispecie, raccogliendo il cappello di un avversario battuto e camuffandosi, come ritratto nell'immagine qui sotto).

Lego Indiana Jones: le Avventure Originali

Indy è più espressivo di Han Solo? In versione Lego assolutamente sì.

Più di dodici milioni di copie vendute: questa la dimensione del successo riscosso da LucasArts grazie all'intuizione di sposare i mattoncini Lego con l'universo di "Guerre Stellari". Un matrimonio celebrato in cielo, visto che fino a prova contraria tutti i bambini amano i blocchetti di plastica danesi e tutti i bambini (in particolare quelli nati negli anni '70-'80) amano le spade laser di Lucas. Era giusto questione di tempo, dunque, prima che Traveller's Tales decidesse di rimettersi a pasticciare con i mattoncini colorati per dar forma a un nuovo progetto a base di Lego. E quale occasione migliore dell'uscita del nuovo film dedicato a Indiana Jones? Nessuna, ed è proprio per questo che *Lego Indiana Jones* giunge sugli scaffali dei negozi con precisione svizzera. Non si tratta della solita minestra riscaldata, che riprende i contenuti del film, ma di **un tributo vero e proprio alla trilogia del Dr. Jones. Nel corso del gioco potremo rivivere le avventure di Indy alle prese con il Tempio Maledetto, l'Arca Perduta e L'Ultima Crociata**, e sorridere continuamente seguendo le gag che gli sviluppatori hanno costruito facendo leva sui ricordi degli "spettatori".

Considerando il carisma del personaggio e la carica espressiva del volto di Indy, far emergere tutta l'ironia e il sarcasmo dell'archeologo non era certo un compito semplice, ma Traveller's Tales lo ha svolto in maniera impeccabile: Indiana non solo si muove come ci si aspetterebbe, atterrando i nemici con agili colpi di frusta e pose plastiche e buffe, ma si dimostra un vero e proprio ricettacolo di espressioni, smorfie e versi in grado di strappare più di una risata. Insomma, ***Lego Indiana Jones* è una leggera e divertita parodia della trilogia, proprio come lo era stato *Lego Star Wars* prima di lui, e sotto il profilo produttivo risulta quasi impeccabile.**

La meccanica di gioco, però, è praticamente la stessa, riadattata al contesto e leggermente ritoccata, ma sostanzialmente identica nel concetto. Perché è vero che questa volta è possibile nuotare, raccogliere le armi degli avversari e usare la frusta, ma i combattimenti avvengono suppergiù come in *Lego Star Wars*, e gli enigmi appaiono un tantino derivativi.

Quanto a dimestichezza con i mattoncini, non c'è che dire: Traveller's Tales dimostra di sapere il fatto suo, ma sotto il profilo del game design i margini di miglioramento sono ancora molto ampi.

Davide Massara

In Italia:

USCITA: Disponibile
NOTE: I testi del gioco sono stati tradotti in italiano, così come il manuale

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
È più divertente seguire le gag di Indy di quanto non lo sia giocare. Non che la meccanica di gioco non funzioni, ma risulta fin troppo "sottile".
7

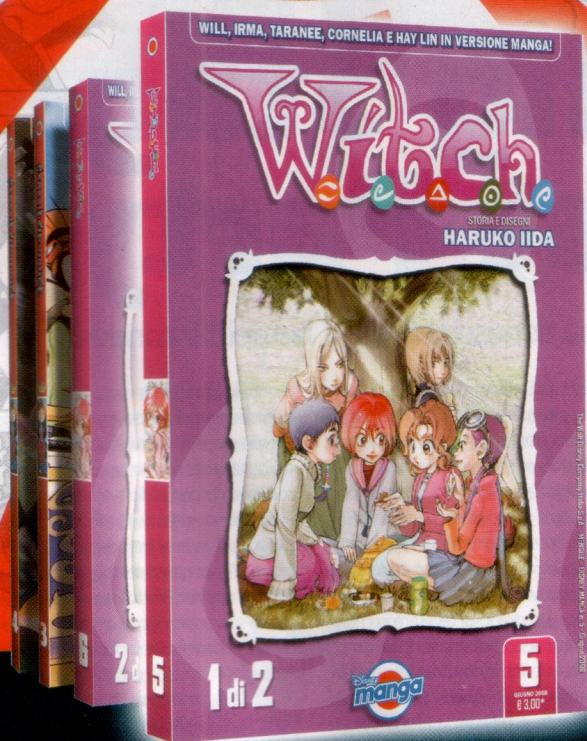
EFFETTO Wii
Il telecomando può essere utilizzato per compiere varie mosse, ma il sistema di controllo tradizionale è più immediato
6

GRAFICA
La caratterizzazione del Dr. Jones è da applausi, così come buona parte delle animazioni. Buono il frame rate (meno le texture).
7

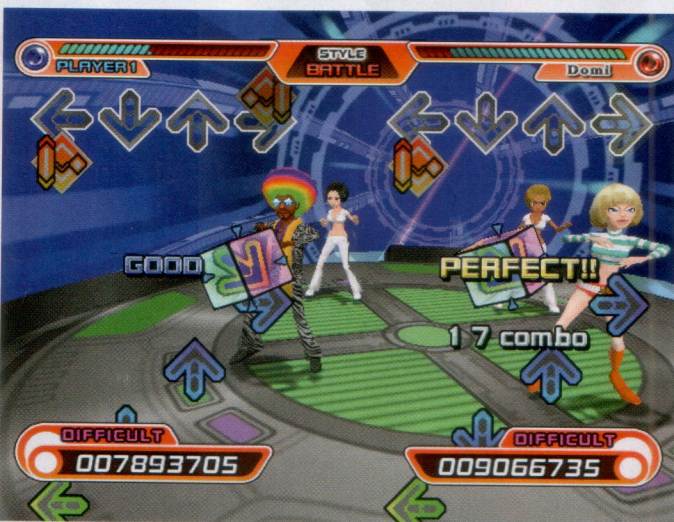
SONORO
Visto che si parla di LucasArts, la colonna sonora non può che essere a livelli stratosferici. Gli effetti sonori, però, sono un po' "soffocati".
7

TEMPO
L'avventura principale non è lunghissima, e chi ha già giocato *Lego Star Wars* potrebbe annoiarsi in fretta. In due funziona sempre benone.
7

GLOBALE
Lego Indiana Jones è un'esplosione di gag per gli amanti dell'archeologo, ma risulta sin troppo simile al suo predecessore "stellare".

ARRIVANO I DISNEY MANGA.
TORTUGA - covo creativo
©DISNEY
WILL, IRMA, TARANEE, CORNELIA E HAY LIN IN VERSIONE MANGA!
W.i.t.c.h
STORIA E DISEGNI
HARUKO IIDA
1 di 2
5
Disney manga

SVILUPPATORE: Konami
EDITORE: Konami

GUARDA COME DONDOLO!

Accanto alla modalità di gioco principale, il cosiddetto "Circuito", in *Hottest Party* trovano spazio una serie di variazioni sul tema dedicate a uno o più giocatori. Per esempio, esiste la modalità "amicizia", in cui vari amici affrontano una serie di brani in successione e vengono valutati in base alla prestazione migliore (il che si rivela utile per i principianti) oppure la modalità "Sincro", studiata per i veterani della serie e in cui un singolo "buu!" o "male!" conducono irreparabilmente al game over. A voi la scelta!

Se giocato in quattro, *Dancing Stage* diventa un party game d'eccezione, ma servono quattro tappetini.

Fate attenzione alla disposizione delle frecce: non tutte vanno "centrate"!

Per riuscire a ottenere dei punteggi degni di nota, è necessario immergersi completamente nella musica e lasciarsi trasportare dal "groove".

Dancing Stage Hottest Party

La serie di Konami, in realtà, ha conosciuto party ben più incandescenti.

Ormai temprati da sessioni di *Wii Fit*, possiamo ben dire che l'idea di macinare un po' di attività fisica non ci spaventa più di tanto e, anzi, accogliamo volentieri questo nuovo episodio di *Dance Dance Revolution*, che per la seconda volta approda su una console Nintendo. A differenza di *Dancing Stage Mario Mix*, però, non saranno Mario e compagnia danzante a esibirsi sul dancefloor, quanto dei personaggi stereotipati e piuttosto anonimi. Poco male, visto che il bello di *Dance Dance Revolution* non sta di certo nella veste grafica, quanto piuttosto nell'idea di introdurre un tappetino su cui replicare una serie di movimenti improvvisando una coreografia e mimando un balletto. E sotto questo punto di vista tutto funziona come ci si aspetterebbe, cioè bene: seguire la pioggia di frecce che cadono dall'alto improvvisandosi novelli ballerini è una pratica in grado di divertire come è sempre successo nella serie di Konami, ma questa volta **ci sono due elementi in più a vivacizzare le danze. Ci riferiamo, naturalmente, a telecomando Wii e Nunchuk, che vengono utilizzati per replicare i movimenti delle braccia e che vanno scossi a ritmo di musica**. A dispetto di quanto si potrebbe supporre, sotto questo punto di vista non esiste una vera e propria coreografia. In altre parole, seguendo le indicazioni a video inerenti a telecomando e Nunchuk non ci si ritrova a scimmiottare Tony Manero in "Grease", ma semplicemente ad agitare energicamente le braccia a tempo. Ognuno, poi, può decidere di muovere le mani come meglio crede, ma uno "spartito" un po' più strutturato (come quello destinato al movimento dei piedi) avrebbe reso il gioco ancor più divertente. **Quello che lascia un po' a desiderare, invece, è la "presentazione" del gioco stesso, che sotto vari aspetti appare frettolosa e maldestra**: i menu sono poco intuitivi e accompagnati da effetti sonori che inducono alla nevrastenia, non esiste la possibilità di mettere in pausa durante una prova (!) e anche abbandonare un balletto "in corsa" finisce per essere una manovra macchinosa. Quanto alla tracklist, invece, alcuni brani sembrano perfetti, altri scemi al punto giusto, altri ancora semplicemente noiosi. Insomma, si tratta del solito *Dance Dance Revolution*, divertente in singolo e spassoso in multiplayer, ma Konami avrebbe dovuto impegnarsi di più.

Davide Massara

In Italia:

USCITA: Disponibile
NOTE: Il gioco viene venduto unitamente al tappetino fondamentale per "ballare", al prezzo consigliato di 74,90 Euro.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
La formula Konami non tradisce: ballare a casa è sempre bello. Il gioco, però, mostra il suo vero potenziale solo in multiplayer. **7**

EFFETTO Wii
L'idea di utilizzare telecomando Wii e Nunchuk per mimare i movimenti delle braccia è simpatica, ma non aggiunge granché. **6**

GRAFICA
Belli i colori, certe ambientazioni e alcune animazioni. I modelli poligonali dei ballerini, però, sono anonimi, così come il character design **7**

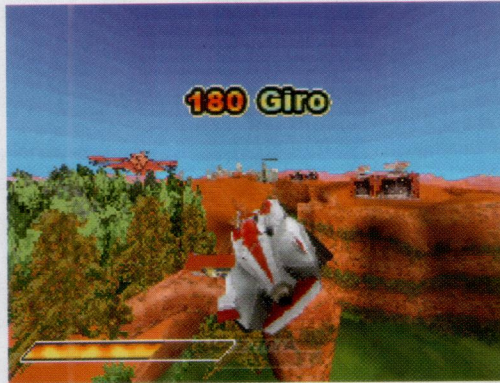
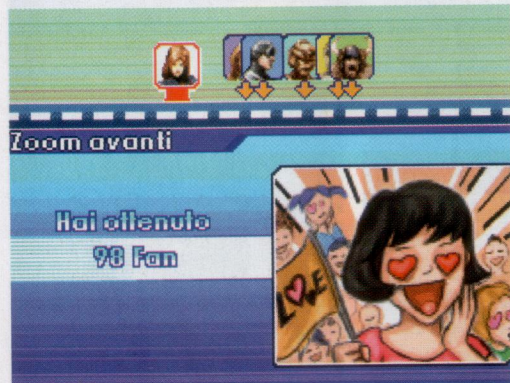
SONORO
La scaletta non è malvagia e sposa bene il tono scanzonato del gioco. Alcuni pezzi, però, sono davvero noiosi. **7**

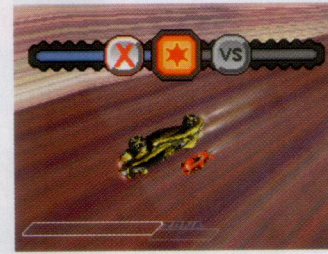
TEMPO
In single player è divertente, ma non dura molto, complice una modalità "carriera" un po' dispersiva. In multiplayer le cose cambiano. **7**

GLOBALE
Divertente come tutti gli episodi e con qualche opzione in più per il multiplayer. La presentazione del gioco, però, lascia un po' a desiderare.

1-6 3+

SVILUPPATORE: Virtuos
EDITORE: Warner Bros. Interactive

Le acrobazie migliori e gli atterraggi più precisi sono premiati con schiere di fan in delirio.

Portando a compimento acrobazie degne di nota si "vincono" dei fan. Una volta ottenuto un certo numero di seguaci, si sbloccano vetture ma non solo...

"180 Giro"? Non è che intendevano "giro di 180°"? Insomma, a traduzioni non proprio perfette siamo abituati, però...

Speed Racer

Le corse dei fratelli Wachowski si assicurano fan anche su DS.

Dopo aver messo tutti i fan del pilota *Speed Racer* a bordo della sua super accessoriata automobile da corsa, con tanto di telecomando Wii al posto del classico volante, Warner Bros. Interactive porta le folli gare anche su DS. L'idea di fondo alla base del gioco è la stessa: raggiungere per primi il traguardo affrontando piste zeppe di curve e giri della morte cercando di eliminare gli avversari colpendoli con le mosse di car-fu. Ogni volta che vi avvicinerete a un nemico basta premere "B" per dare il via a una sequenza d'attacco: a quel punto appare una barra che indica quale pulsante premere e il momento giusto per farlo. Maggiore precisione nell'esecuzione del colpo equivale a un certo numero di fan conquistati tra il pubblico, indispensabili per sbloccare nuovi eventi e contenuti aggiuntivi. Ogni salto presente sulla pista è un'occasione per guadagnare punti, fan e bonus velocità effettuando acrobazie di ogni sorta usando la croce direzionale e pianificando al meglio l'atterraggio in modo da realizzare un'esecuzione perfetta. ***Speed Racer* possiede una buona giocabilità e permette anche ai meno esperti di ottenere dei buoni piazzamenti**. Per esempio, in caso di difficoltà o a seguito di una derapata azzardata si può tornare agevolmente al centro della pista premendo un pulsante. Inoltre, i bordi dei tracciati impediscono ai piloti di uscire di strada alla prima curva a gomito. Ciononostante, gli avversari sono da subito abbastanza competitivi e per ottenere il podio occorre mantenere uno stile di guida pulito e preciso. Anche nei momenti più concitati il motore grafico dimostra una fluidità affidabile, dando una buona sensazione di velocità. Infastidisce, però, la casualità con cui, talvolta, si perdono posizioni importanti a causa di un tamponamento difficilmente evitabile. **Peccato, infine, che il touch screen sia stato relegato al ruolo di semplice mini mappa, peraltro sin troppo essenziale**. A conti fatti, comunque, *Speed Racer* resta un gioco divertente e adatto a grandi fasce di pubblico. Le modalità di gioco sono tante (compresa quella per sei partecipanti con più schede) e le sfide sono orchestrate in modo da garantire al tutto una discreta longevità.

Elisa Leanza

In Italia:

USCITA: Disponibile
NOTE: Il testo a schermo e il manuale sono interamente tradotti in un italiano che lascia un po' a desiderare.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Buona giocabilità e livello di difficoltà ben calibrato, se si chiude un occhio sulla casualità di alcuni piazzamenti.
7

IL TOCCO DS
Il touch screen è praticamente inutilizzato, escludendo la navigazione fra i menu e la visualizzazione della mini mappa durante la gara.
5

GRAFICA
Fluida, colorata e in sintonia con l'estetica del film. I tracciati sono abbastanza diversificati, i modelli delle vetture discreti.
7

SONORO
Il commento musicale offre dei temi che ben si adattano alla competizione accompagnando il rombo dei possenti motori delle vetture.
7

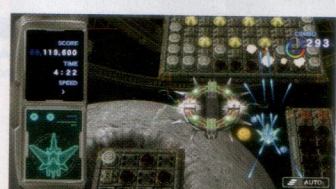
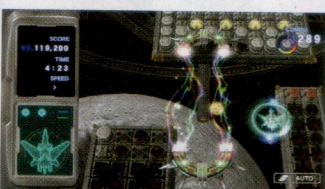
TEMPO
Guadagnando sia il podio che il rispetto dei fan si sbloccheranno vari contenuti extra, ma non è impresa da poco.
7

GLOBALE
Velocità e acrobazie per un gioco di corse portatile ben confezionato e particolarmente indicato per i fan del film.

SVILUPPATORE: Hudson
EDITORE: Hudson

LA SERPE IN SENO

In *Super Star Soldier R*, naturalmente, contano soprattutto i riflessi, ma il gioco si rivela ben presto più strategico di quanto si potrebbe supporre. Ciò significa che alcuni avversari valgono più punti di altri, soprattutto se vengono abbattuti con un certo criterio. Un esempio? Uno degli avversari del primo livello è composto da quattro parti distinte, le quali, dopo aver accerchiato la nostra navicella, si fondono tra loro per creare una sorta di anello metallico attorniato da punte. Colpendo questo avversario normalmente si ottengono 5000 punti, ma se si ha l'ardire di farsi "imprigionare" al suo interno (senza lasciarci le penne nel mentre, possibilmente), lo si potrà distruggere "da dentro", incamerando ben 50000 punti. Insomma: se volete davvero godervi il gioco di Hudson, insomma, il consiglio è di affrontarlo in maniera non banale.

Il gioco è perfetto per chi ama i record e il continuo miglioramento, meno per tutti gli altri.

Sarebbe stato bello avere qualche livello in più su cui affondare i denti.

In alto a destra potete vedere l'indicatore delle combo: è essenziale mantenerlo sempre attivo se si vuole ottenere un punteggio degno di nota. Studiare i nemici e capire quando e come è meglio eliminarli è la seconda chiave per il successo.

Star Soldier R

Uno spara e fuggi vecchia scuola? Solo un assaggio, per il momento...

Se seguite attentamente la nostra rubrica dedicata ai giochi della Virtual Console, ricorderete senz'altro uno shoot 'em up per Turbografx di nome *Super Star Soldier*. E a ragion veduta, visto che si tratta(va) di un ottimo spara e fuggi a scorrimento verticale sviluppato da Hudson negli anni '90. O meglio, di un'ottima serie, che dopo aver toccato una miriade di piattaforme diverse è ora pronta a sbarcare anche su Wii, con questo nuovo *Star Soldier R* ("R" sta per "Revolution").

Chi si aspettava un episodio inedito a tutti gli effetti, però, potrebbe anche andare incontro a una mezza delusione: **Revolution non è un nuovo capitolo "a tutto tondo", ma piuttosto una rivisitazione di quel Time Attack già presente in *Super Star Soldier*.** Detto in soldoni, i livelli sono soltanto due, e vanno attraversati in una prova a tempo che può durare dai due ai cinque minuti (a noi la scelta). Si tratta dunque di una corsa contro il cronometro, nel tentativo di incamerare il maggior numero di punti possibili prima che il conto alla rovescia raggiunga lo zero. Per farlo, non basta sparare all'impazzata evitando i colpi nemici, ma bisogna agire d'astuzia, mirando alle astronavi che valgono più punti, e cercando di colpire gli avversari il più velocemente possibile, così da mantenere sempre attivo il sistema di combo. È di fondamentale importanza, poi, anche saper gestire al meglio i potenziamenti raccolti strada facendo, che prendono la forma di "pod orbitanti" da utilizzare come barriera improvvisata o da lanciare all'arrembaggio, con lo scopo di "divorare" le lamiere delle astronavi nemiche. I pod possono anche essere indirizzati a destra e a manca ruotando il telecomando, ma la manovra risulta un tantino macchinosa, anche se l'idea è buona. A ciò si aggiunge la possibilità di variare la velocità della propria navicella, per adattare il sistema di pilotaggio al proprio stile personale.

Se *Star Soldier R* contemplasse solo un'esperienza di gioco "offline" stancherebbe in fretta, se si considera che, per quanto belli da vedere e tattici da giocare, due livelli sono un po' pochini. Ma visto che **esistono delle belle hall of fame (nazionali e mondiali) in cui scolpire il proprio nome, gli amanti degli spara e fuggi "vecchia scuola" con l'ossessione per gli high score possono cominciare ad affilare i propri riflessi.** Sotto coi record!

Davide Massara

In Italia:

USCITA: Disponibile
BLOCCHI DI MEMORIA: 141
NOTE: *Star Soldier R* è stato tradotto in italiano e permette di ricorrere a tre sistemi di controllo differenti (telecomando Wii ruotato di 90°, telecomando e Nunchuk oppure Controller Tradizionale).

GIUDIZIO

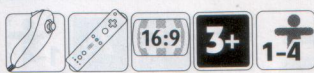
FATTORE NINTENDO
Star Soldier R è appassionante, soprattutto per quei giocatori che adorano limare i propri record. Se solo i livelli fossero stati di più...
7

EFFETTO Wii
I sensori del telecomando vengono impiegati solo per gestire i "pod", il che non aggiunge molto all'esperienza complessiva.
6

GRAFICA
Hudson ha svolto un ottimo lavoro con un look al contempo tradizionale e moderno. I rallentamenti sono (quasi) del tutto assenti.
8

SONORO
I fan della serie si sentiranno subito a casa visto che la colonna sonora, per quanto aggiornata agli standard attuali, riporta all'era dei 16 bit.
7

TEMPO
È vero, i livelli sono solo due, ma ogni volta si scopre qualcosa di nuovo e le classifiche aiutano a mantenere vivo l'interesse per qualche tempo
7

GLOBALE
Se fosse stato un gioco "completo", avrebbe meritato molto di più. In ogni caso, per i fanatici degli spara e fuggi rimane un buon investimento.

SVILUPPATORE: Hudson
EDITORE: Konami

Con l'arco basta avere la mano ferma. Una volta presa la mira con il puntatore si preme un pulsante e si scocca la freccia.

Il pattinaggio è lo sport più divertente: con il Nunchuk si segue un percorso tracciato e si effettuano piroette nei punti indicati.

Sports Island

Il decathlon in versione riveduta, corretta e noiosa.

Nonostante il telecomando Wii si presti ai più svariati utilizzi, dimostrandosi adatto sia per affrontare un gioco di piattaforme che una folle corsa a bordo di kart, uno dei modi migliori per sfruttarne le caratteristiche sono le simulazioni sportive. Non per niente, uno dei giochi per Wii più azzeccati rimane *Wii Sports*: talmente azzeccato che Hudson ha deciso di proporre una nuova raccolta di minigiochi sportivi, dal titolo *Sports Island*.

Fuori dai confini europei, il gioco è noto come *Deca Sports*, nome che suggerisce la presenza di dieci discipline diverse. **Gli sport proposti sono tiro con l'arco, curling, beach volley, go-kart, basket, badminton, pattinaggio artistico, supercross, calcio e snowboard**. A seconda dei casi, il telecomando Wii sarà affiancato dal Nunchuk ma per tutti e dieci gli sport il sistema di controllo è estremamente semplificato. Solitamente dei controlli semplici sono anche intuitivi: non è questo il caso, visto che l'unica cosa a fare rima con "semplicità" è "banalità". **Nessuno di questi sport, infatti, riesce a scatenare la benché minima competizione e i difetti si susseguono uno dietro l'altro: a volte è colpa del pessimo stile grafico, a volte della struttura di gioco sin troppo essenziale.** Altre ancora è proprio l'impostazione del gioco a essere tutta sbagliata e priva di qualunque attrattiva. Il tiro con l'arco, per esempio, è di una noia mortale, per non parlare delle mediocri gare con i go-kart. Uno spiraglio di vivacità è tentato da giochi come il badminton, che sfruttano un sistema di controllo più articolato ma non riescono comunque a risultare neanche vagamente interessanti. Il pattinaggio, invece, è quasi divertente per i dieci minuti iniziali, che cadono nell'oblio non appena subentra la noia più nera.

La presenza di varie modalità di gioco (Torneo, Sfida eccetera) non è così determinante da permettere a *Sports Island* di raggiungere la sufficienza. La cosa che, piuttosto, stupisce è il fatto che il gioco sia venduto a prezzo pieno nei negozi, mentre il più valido *Wii Sports* è praticamente gratuito, essendo compreso nella confezione della console. La differenza fra gli sport proposti dai due titoli non basta a giustificare l'acquisto di *Sports Island*, che rischia di invogliare gli acquirenti più distratti attirandoli con promesse di divertimento che non possono essere assolutamente mantenute.

Elisa Leanza

In Italia:

USCITA: Disponibile
NOTE: Il testo a schermo e il manuale sono interamente tradotti in italiano.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Una collezione di minigiochi può rivelarsi vincente se accompagnata da una realizzazione all'altezza. Non è questo il caso.
4

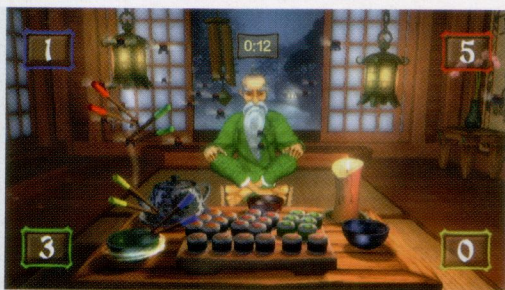
EFFETTO Wii
Il sistema di controllo alterna momenti di eccessiva semplicità ad altri di inutile complessità. Raramente, quindi, i comandi risultano intuitivi.
4

GRAFICA
Spoglia e del tutto priva di ispirazione. Da segnalare anche la prevedibile assenza dei Mii, che avrebbero dato una nota di colore all'insieme.
5

SONORO
Fra gli aspetti del gioco più insignificanti, rientra anche il comparto audio, che non lascia memoria di sé una volta spenta la console.
5

TEMPO
A conti fatti, nessuno dei dieci giochi disponibili è in grado di garantire divertimento e intrattenimento duraturi.
4

GLOBALE
A una prima occhiata è facile considerare *Sports Island* alla stessa stregua di *Wii Sports*, ma la differenza è notevole. Meglio tenersi stretto il secondo.

SVILUPPATORE: Nunchuck Games/Sanzaru Games
EDITORE: Electronic Arts

La caccia alle mosche in tutto il suo splendore: bisogna puntare gli insetti con il telecomando Wii, premere i tasti "A" e "B" contemporaneamente e quindi trascinarli nelle ciotole. Yummy!

Il minigioco della lucciole! Appena ne vedete una premete il tasto A e... e basta. Sigh! A un certo punto viene chiesto di premere entro un determinato lasso di millisecondi, comunque facilissimo.

Ci vuole tempo per imparare a padroneggiare l'Arte del Minigioco, come insegna il Maestro Miyamoto.

Ninja Reflex

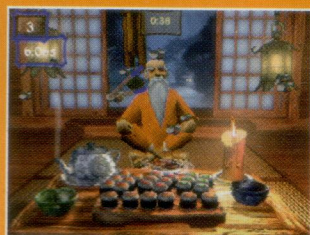
Lo Zen e l'arte del minigioco, almeno secondo Electronic Arts.

Da quando sono arrivati il Wii e il DS è scoppiata una vera e propria moda, quella delle raccolte di minigiochi. Spesso si tratta di raccolte "tematiche", proprio come nel caso di *Ninja Reflex*, un nuovo esperimento targato EA e studiato appositamente per andare incontro alle esigenze dei giocatori meno navigati. L'idea di fondo non è affatto malvagia: **in *Ninja Reflex* dovremo seguire gli insegnamenti di un saggio maestro d'arti marziali che, tra una spiritosaggine e l'altra, proverà a trasformarci in formidabili ninja**, quei diabolici "guerrieri ombra" che hanno scritto la storia del Giappone feudale. Peccato che il maestro Zen di cui abbiamo accennato non sia del tutto affidabile. Anzi, la sensazione è che sia un losco figuro scappato a gambe levate da qualche riformatorio, visto e considerato che il suo corso per aspiranti ninja di fatto consiste in una delirante maratona di minigiochi decisamente poco ispirati. E il termine "maratona", tra l'altro, è un po' forte: in effetti i minigiochi raccolti in *Ninja Reflex* sono soltanto sei (avete letto bene: sei!) e, inoltre, pure uno meno ispirato dell'altro. Il più spiazzante è quello battezzato Hotaru: ci si ritrova nel bel mezzo di un giardino, dopo che il Sole se ne è andato a fare un pisolino oltre le montagne. L'obbiettivo è quello di acchiappare un po' di lucciole a mani nude. Per afferrarle bisogna premere il tasto "A" al momento giusto, ovvero quando le lucciole diventano visibili. Punto, e basta. Questo è il succo del minigioco, che viene poi impreziosito da alcune regole extra ai livelli di difficoltà più elevati (niente di che: il penultimo livello prevede che si prema il tasto quando le lucciole scompaiono, capirai che rivoluzione!). Anche gli altri minigiochi sono profondi come pozzanghere: la caccia alle mosche funziona come quella alle lucciole (ma almeno bisogna puntare il telecomando verso lo schermo), il lancio delle shuriken lo si affronta come un tiro al bersaglio, mentre la pesca delle carpe è una versione sotto radice quadrata della Pesca Colorata di *Wii Play* (il che è tutto dire). Insomma, l'idea di base di *Ninja Reflex* è simpatica e il gioco non è nemmeno malaccio sotto al profilo produttivo (tutti i testi sono recitati in italiano, per esempio), ma **con il telecomando Wii tra le mani è quasi impossibile divertirsi. Un problema mica da poco per una raccolta di minigiochi.**

Roberto Magistretti

IN ITALIA:
USCITA: Disponibile
NOTE: Tutto il gioco, che viene venduto a 34,90 Euro, è stato tradotto e doppiato in italiano.

NINJA REFLEX (NINTENDO DS)

Quelli di EA hanno pensato bene di sviluppare una versione di *Ninja Reflex* anche per DS, una versione che tutto sommato può essere accostata senza troppi problemi a quella per Wii. I minigiochi sono uguali (salvo qualche differenza a livello del sistema di controllo, ovviamente), la veste grafica piuttosto simile e la qualità generale... anche. Purtroppo, viene da aggiungere.

Anche in questo caso bisogna acchiappare delle mosche, semplicemente "puntandole" con lo Stilo.

GIUDIZIO
Pochi minigiochi, poco ispirati e raramente divertenti: neanche su DS *Ninja Reflex* si salva.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Qualche buona idea e poco altro: impossibile trattenere le lacrime non appena ci si rende conto della qualità dei minigiochi.
5

EFFETTO Wii
Il sistema di controllo sfrutta il telecomando Wii, ma senza alcuna fantasia. Siamo ben al di sotto del minimo sindacale, sul serio.
4

GRAFICA
Alcuni scenari si lasciano guardare, ma tutto il resto è roba da mestieranti. Non c'è un tocco di classe nemmeno a cercarlo con il lanternino.
6

SONORO
La colonna sonora è assolutamente anonima, ma il doppiaggio in italiano è divertente (anche se per i motivi sbagliati).
6

TEMPO
Una serata di gioco in solitario e, forse, una domenica pomeriggio si sbadigli ninja assieme a tre amici. Noioso, ripetitivo e scontato.
3

GLOBALE
Una simpatica raccolta di minigiochi troppo esile e "vuota" per meritarsi i vostri risparmi. Date retta a NRU-san e dimenticatela in fretta.

16:9 3+ 1–4

SVILUPPATORE: HB Studios
EDITORE: THQ

Nel beach volley il giocatore controlla, a turno, entrambi i membri della propria squadra.

Il cricket difficilmente sarà l'opzione di gioco più apprezzata nel Bel Paese. Ma se vi piace, con il gioco THQ vi divertirete ancora di più.

Big Beach Sports

Sei sport da spiaggia da praticare ovunque. Persino in montagna.

La bella stagione è l'ideale per riscoprire il piacere delle attività all'aria aperta e mentre *Sport Island* propone una collezione di dieci discipline sportive generiche (recensione a pagina 69), per cimentarsi nei classici giochi da spiaggia si può contare su *Big Beach Sports*.

Come *Sports Island* anche il titolo di THQ riprende in maniera evidentissima l'ormai paradigmatico *Wii Sports*, ma a differenza del gioco Hudson lo fa con un pizzico di stile in più. **I giochi proposti sono in numero minore, sei per l'esattezza, ma risultano decisamente più divertenti e curati. Gli sport fra cui scegliere sono bocce, beach volley, football, calcio, disc golf e cricket**, tutti da provare su spiagge assolate e scenari da vacanza.

In base al tipo di sport è possibile giocare da soli o in compagnia degli amici (per un massimo di due o quattro partecipanti), utilizzando semplicemente il telecomando Wii. Nel caso del beach volley, uno degli sport più riusciti, il movimento dei personaggi è affidato al computer mentre sta al giocatore assumere di volta in volta la posizione corretta per schiacciare, alzare o ricevere la palla. Il sistema funziona bene ed è abbastanza intuitivo, nonché divertente e lo stesso discorso vale anche per altri giochi più semplici come bocce e calcio. Il disc golf è, invece, un ibrido fra il lancio del frisbee e il golf: al posto della pallina c'è un disco da lanciare per colpire un bersaglio utilizzando il minor numero possibile di lanci e tenendo conto di forza del vento e distanza. Fra tutti gli sport questo è quello più articolato e soddisfacente, grazie anche alla possibilità di selezionare non solo la forza ma anche lo stile del tiro in base alla posizione del telecomando. Abbastanza anonimi, invece, sia il football che il cricket; quest'ultimo assomiglia a una versione "da spiaggia" del baseball, in cui ci si alterna fra lancio della pallina e ricezione con la mazza.

Se amate *Wii Sports*, avrete voglia di provare anche *Big Beach Sports*, peccato però che il gioco non sia venduto a un prezzo più contenuto: sebbene si tratti di un titolo divertente, offre giochi e modalità limitate. Vale la pena citare, però, la possibilità di disegnare il viso del proprio personaggio usando il touch screen di un DS collegato al Wii: un'idea divertente per sopperire all'assenza del supporto dei Mii.

Elisa Leanza

In Italia:

USCITA: Disponibile
NOTE: Il testo a schermo e il manuale sono interamente tradotti in italiano.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Lo spirito di *Wii Sports* rivisitato in versione estiva: giochi semplici ma ben costruiti, che sanno divertire. **7**

EFFETTO Wii
I molteplici utilizzi del telecomando rendono il sistema di controllo molto confortevole e il collegamento con il DS è una gradevole sorpresa. **7**

GRAFICA
Ambientazioni colorate e soleggiate, e personaggi un po' svitati rendono il gioco allegro e piacevole. **7**

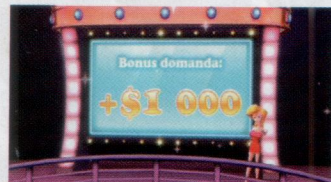
SONORO
Per evocare al meglio lo spirito estivo sono state confezionate delle musiche a tema che, però, non brillano particolarmente. **6**

TEMPO
Alcuni giochi sono meno divertenti di altri ma, fra alti e bassi, si trascorrono delle piacevoli ore sia da soli che in compagnia. **7**

GLOBALE
Una scelta obbligata per chi vuole cimentarsi in nuovi sport, ma da ponderare portafogli alla mano. Un prezzo minore sarebbe stato più equilibrato.

SVILUPPATORE: Gameloft
EDITORE: Nintendo

A volte le risposte sono oscurate e bisogna passarci sopra con il puntatore per "illuminarle". Un modo come un altro per rendere più imprevedibili le sessioni di gioco.

Il momento "gira la ruota" è una roulette russa: purtroppo anche i più bravi rischiano di essere penalizzati pesantemente dalla sorte. Ne avremmo fatto a meno.

I due concorrenti migliori si affrontano faccia a faccia nella sfida conclusiva.

TV Show King

"Ahi ahi ahi, signora Longari: mi è caduta sul telecomando!"

Fra i giochi disponibili al lancio del servizio WiiWare ce n'è un po' per tutti i gusti: fra titoli vecchi e nuovi ha trovato spazio anche uno dedicato ai giocatori occasionali, alle famiglie e agli appassionati di party game. Si tratta di *Tv Show King* che, per la modica cifra di una decina di Euro vi permette di provare l'ebbrezza di partecipare a un vero quiz televisivo.

Le modalità di gioco proposte sono due. La prima permette ai giocatori di prendere parte a una maratona di domande che avrà termine solo quando ne viene sbagliata una: l'obiettivo è cercare di collezionare il maggior numero possibile di risposte e di conquistare il primo posto nella classifica. **Le domande proposte sono circa tremila in totale ma, purtroppo, può capitare che alcune vengano riproposte più volte da una sessione di gioco all'altra**. Ciò accade perché, sebbene il gioco utilizzi come concorrenti i Mii presenti sulla console, non è previsto un sistema che memorizzi le domande già proposte a un Mii piuttosto che a un altro.

La seconda modalità, quella più interessante, vede sfidarsi un totale di quattro concorrenti che possono essere impersonati sia da altri giocatori che dal computer. Anche in questo caso, il meccanismo è semplice: si deve indicare con il puntatore del telecomando Wii la risposta giusta alla domanda proposta scegliendo fra le quattro visualizzate sullo schermo. Per complicare le cose, in certi casi, prima di poter rispondere si deve, per fare un esempio, "grattare via" la patina argentata che copre le risposte in modo da poterle leggere. Per ogni risposta esatta si guadagna un numero variabile di punti: alla fine, i due giocatori che totalizzano i punteggi migliori si sfideranno in un testa a testa che decreterà il vincitore assoluto.

Il difetto più evidente del gioco consiste nel fatto che si possono "sbirciare" le scelte degli altri concorrenti che, inevitabilmente, influenza le risposte altrui. Allo stesso tempo, comunque, va detto che le domande non sono particolarmente difficili e le opzioni sbagliate sono spesso così improbabili da suggerire la risposta esatta per esclusione.

Senza dimenticare che si tratta di un gioco dal prezzo contenuto, si può tranquillamente dire che *Tv Show King* è un discreto passatempo per una serata insieme a un po' di amici. Purtroppo le opzioni di gioco sono davvero limitate e si rischia di annoiarsi molto in fretta.

Elisa Leanza

In Italia:
USCITA: Disponibile
BLOCCHI DI MEMORIA: 290
NOTE: Il testo a schermo e il manuale elettronico sono interamente tradotti in italiano.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Sicuramente si poteva fare di più per arricchire il gioco di alcune modalità aggiuntive, pur tenendo conto del costo contenuto.
5

EFFETTO Wii
Quando si gioca in quattro si fa un po' confusione con i puntatori del telecomando Wii. Carina l'idea di usare i Mii come concorrenti.
6

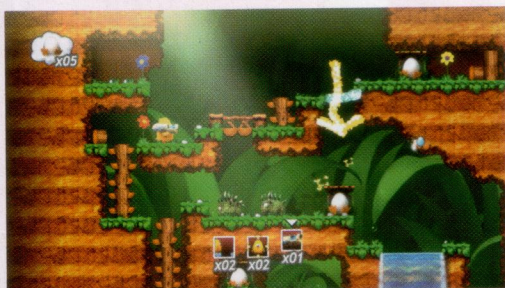
GRAFICA
Essenziale e abbastanza chiaro, lo stile grafico riprende quello dei veri giochi a quiz moderni.
5

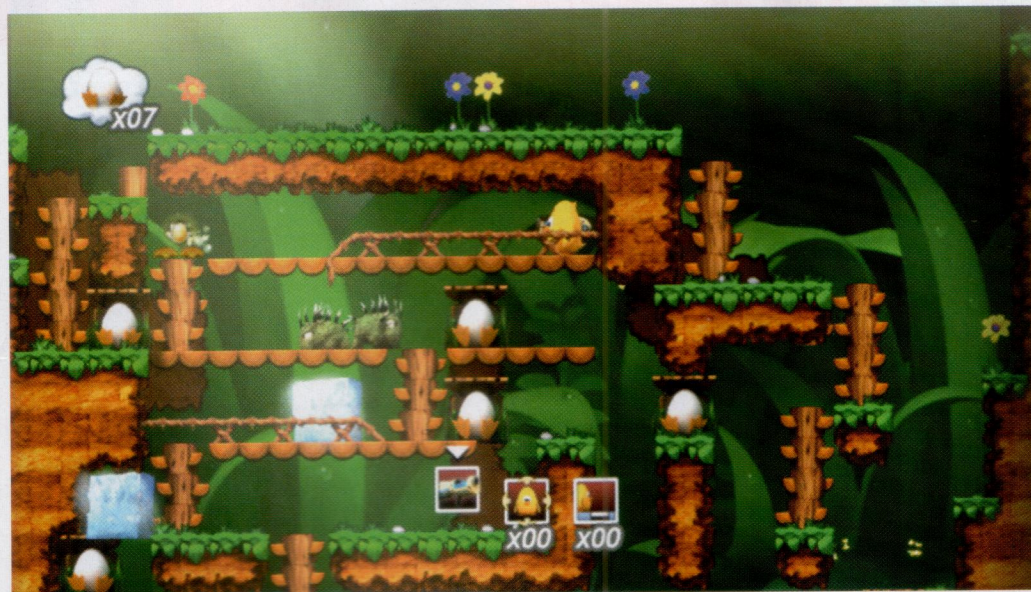
SONORO
Il doppiaggio italiano è proprio orrendo. Una voce da lobotomia per un numero di frasi che si contano sulla punta delle dita.
4

TEMPO
Le domande previste sono una discreta quantità, ma basta qualche sessione di gioco per ritrovarsi di fronte quesiti già visti.
6

GLOBALE
Il prezzo modico del gioco lo rende appetibile per chi è patito di quiz da affrontare sia in singolo che in compagnia. Ma l'interesse calerà presto.

16:9 3+ 1–2 900 Wii Point

SVILUPPATORE: Two Tribes
EDITORE: Two Tribes

Un amico dotato di un secondo telecomando potrà disegnare su schermo i suoi suggerimenti: un modo veloce e divertente per coinvolgere un secondo giocatore nella risoluzione degli enigmi.

Attenzione ai passi falsi: se si finisce in un vicolo cieco bisognerà riavviare il livello. Meglio, quindi, soppesare ogni passo... come i fan di *The Adventures of Lolo* saranno già abituati a fare!

Toki Tori

Passano gli anni, ma il pulcino eroico non ha perso lo smalto.

Sono passati circa sette anni dall'uscita per Game Boy Color di *Toki Tori*, un divertente gioco di piattaforme con elementi da puzzle game che aveva come protagonista un eroico pulcino. Dopo questa lunga assenza, i ragazzi di Two Tribes hanno ben pensato di sfruttare le caratteristiche della nuova console Nintendo e del suo WiiWare per riproporre le avventure del volatile in una veste del tutto rinnovata.

Come il precedente episodio, anche questa versione di *Toki Tori* è caratterizzata da un perfetto connubio tra le abilità del pennuto giallo e il design dei livelli. Si tratta, infatti, di **un puzzle game molto particolare, costruito attorno alla presenza di un personaggio in movimento che deve essere guidato, attraverso un percorso pieno di salti, ostacoli e nemici, in modo da recuperare tutte le uova presenti in campo**. Per farlo, bisogna dimostrare una buona dose di intuito, indispensabile per capire la giusta sequenza di mosse per superare la sfida. Ogni livello, infatti, può essere completato in un solo modo, visto che *Toki Tori* non è in grado di superare dislivelli e non può nemmeno volare. Fortunatamente, a rendere la vita più facile al nostro eroe, ci pensano le numerose abilità a disposizione. Si va dai classici ponti, perfetti per creare un passaggio tra due piattaforme, fino ai provvidenziali teletrasporti, senza dimenticare il cannone congelante e le trappole per i fantasmi. Il problema è che, di solito, tutte queste risorse sono disponibili in numero limitato. La vera sfida, quindi, consiste nel capire quando è il momento giusto per utilizzarli. Il risultato è un gioco dotato di una notevole longevità, per merito della presenza di oltre 70 livelli diversi e del buon bilanciamento della difficoltà. Nonostante questo, però, capita spesso di dover riprovare più volte un livello prima di scoprire il modo giusto per affrontarlo. **Fortunatamente, in caso di empasse, si può sempre ricorrere ai provvidenziali jolly che consentono di passare alla sfida successiva**. Il sistema di controllo si rivela semplice e intuitivo visto che tutto viene gestito con il telecomando. Anche il comparto grafico non delude, grazie alle ambientazioni curate e alle animazioni divertenti. Niente da dire neppure sul sonoro, caratterizzato da musichette allegre e divertenti. Insomma, *Toki Tori* è davvero un buon gioco, da provare, anche in considerazione del suo prezzo contenuto.

Francesco Mozzanica

In Italia:

USCITA: Disponibile
BLOCCHI DI MEMORIA: 289
NOTE: *Toki Tori* è tradotto nella nostra lingua, testi a schermo e manuale online compresi.

IN DUE SI RAGIONA MEGLIO

Uno degli elementi più interessanti di *Toki Tori* è rappresentato dalla possibilità di farsi aiutare da un altro giocatore per venire a capo delle varie sfide proposte. Utilizzando un secondo telecomando, infatti, sarà possibile suggerire al proprio compagno la strada da seguire o la sequenza di azioni da svolgere, semplicemente disegnando sullo schermo.

Il teletrasporto è un'abilità che si rivela particolarmente utile in molti frangenti: il buon Toki Tori sta per avvalersene.

Il level design è vario e ispirato, caratteristica fondamentale per un puzzle game.

GIUDIZIO

FATTORE NINTENDO
Un titolo divertente e allo stesso tempo impegnativo. A rendere il tutto ancora più affascinante ci pensa l'abbondanza di livelli. **8**

EFFETTO Wii
L'ultima fatica di Two Tribes fa un sapiente uso delle caratteristiche del telecomando: il risultato è un sistema di controllo efficace. **8**

GRAFICA
Colorata, divertente e dotata di animazioni curate, la grafica di *Toki Tori*, per quanto semplice, si attesta su buoni livelli. **7**

SONORO
La colonna sonora è caratterizzata da musichette scanzonate e orecchiabili, ma anche da simpatici effetti audio. **7**

TEMPO
La longevità di *Toki Tori* è ottima. Non solo, infatti, ci sono più di 70 livelli, ma anche la difficoltà è ben calibrata. **9**

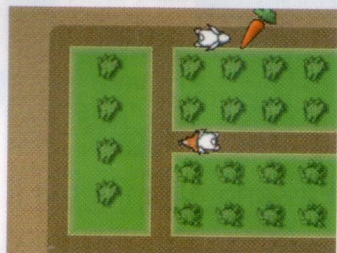
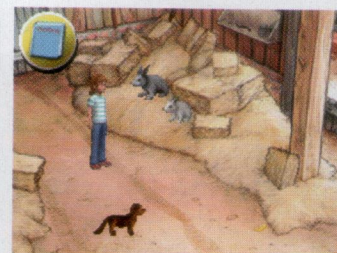
GLOBALE
A meno di 10 Euro ci si porta a casa un gioco divertente, colorato e dotato di una notevole longevità. Un vero affare!

TOUCH! GENERATION

GIOCHI PER TUTTA LA FAMIGLIA, SU Wii E DS!

A cura di: Elisa Leanza

Si può vestire Martina come più si preferisce ma, purtroppo, l'abbigliamento del personaggio nel corso del gioco resterà sempre lo stesso...

In questo minigioco si mette alla prova la conoscenza dei versi degli animali.

MARTINA NELLA FATTORIA

PREZZO: 39,99 EURO

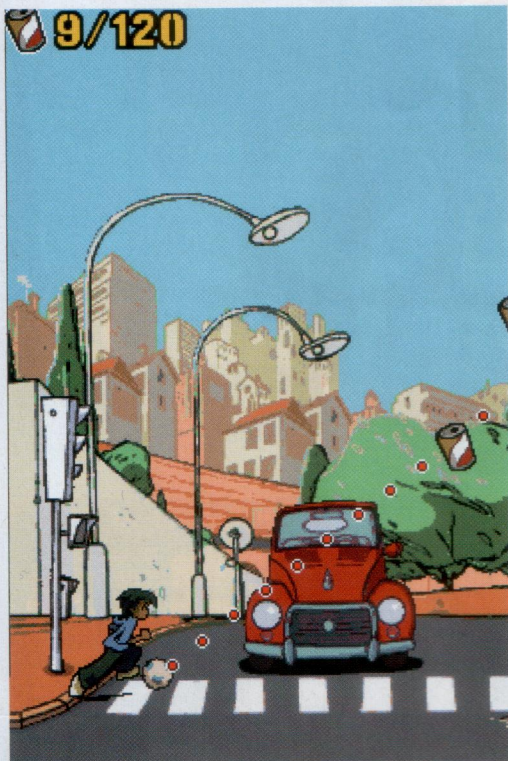
In attesa dell'imminente ondata autunnale di titoli dedicata ai giocatori occasionali, in queste settimane assistiamo a un temporaneo periodo di stanca della cosiddetta "Touch Generation". Questo mese, quindi, proponiamo solo due titoli per ragazzi: uno che piacerà a una fascia di giocatori più ampia (*Street Football* a pagina seguente) e uno dedicato esclusivamente alle bambine più piccole.

Martina nella Fattoria ha come protagonista una bambina in visita alla fattoria dello zio, luogo in cui vivere a contatto con le avventure di animali parlanti e in cui dedicarsi alle tipiche attività contadine. Aiuterete Martina a raccogliere le uova, riconoscere i versi degli animali, innaffiare l'orto, eccetera usando Stilo e touch screen. In premio, sbloccherete nuove ricette da provare insieme alla vostra mamma (nella vita reale, non nel gioco!) e dei vestiti da far indossare alla protagonista.

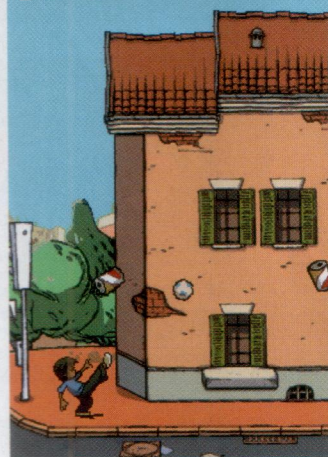
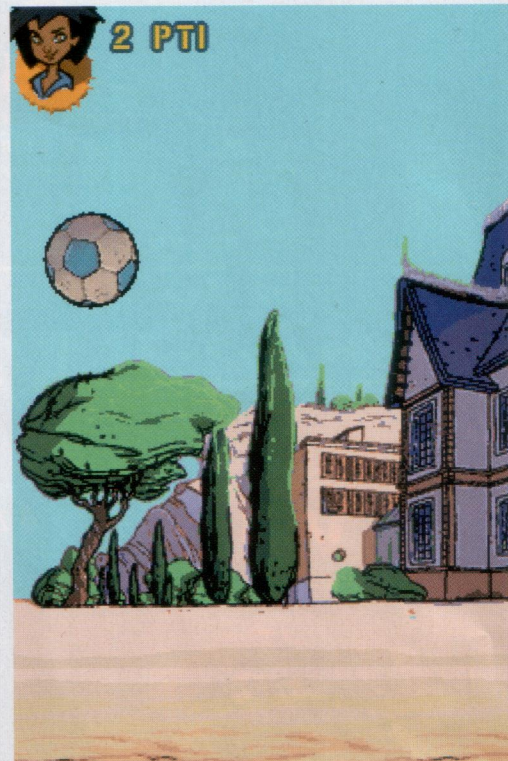
Scoprirete come mungere una mucca, come riconoscere la frutta matura da quella acerba e imparerete ad abbinare a ciascun animale un verso e un cibo preferito. Il gioco è di una semplicità disarmante, dato che i minigiochi sono estremamente facili e intuitivi. Il difetto maggiore del gioco è la sua eccessiva brevità, ma considerando che il target ideale sono le bambine di età inferiore ai sette anni la durata dell'avventura è sufficiente a farle divertire per una discreta manciata di ore. Una volta finito il gioco la prima volta, infatti, si sbloccheranno via via la modalità media e quella difficile, pressoché identiche alla precedente ma appena più impegnative.

Rilassante, divertente e persino vagamente educativo, *Martina nella Fattoria* è un gioco particolarmente adatto alle bimbe che amano gli animali e non hanno molta dimestichezza con i videogiochi. Moltissimi aspetti del gioco potevano essere sviluppati in maniera migliore (le ricette, per esempio, potevano trasformarsi in minigiochi interattivi), ma il risultato è comunque gradevole e delicato, anche dal punto di vista grafico.

GIUDIZIO

L'avventura di Martina è un po' breve, ma il tempo trascorso in compagnia degli animali della fattoria è senz'altro divertente.

Tenendo lo stilo appoggiato sul touch screen si ha modo di scegliere meglio la traiettoria della palla, ma si rallenterà sensibilmente l'azione.

LA PALLASTRADA

Il regolamento della pallastrada (così come lo propone lo scrittore Stefano Benni) prevede quattordici regole fondamentali. Fra queste, la necessità che il campo da gioco possieda almeno un ostacolo o una pozzanghera; l'uso di un pallone rattoppato almeno tre volte; la presenza di una porta delimitata da oggetti di fortuna e la fatidica regola 12, una regola segreta che, se applicata, annulla tutte le precedenti.

Quanti palleggi di fila riuscite a fare senza far cadere il pallone? Al posto del piede, userete lo stilo: decisamente più facile.

Lo stile grafico di Street Football prevede l'utilizzo di sprite animati e di fondali disegnati a mano. In alcuni casi si rivelano particolarmente riusciti, altre volte, invece, le cose vanno meno bene.

Tra una prova e l'altra del gioco è possibile scambiare qualche chiacchiera con gli altri personaggi, utile per sapere cosa fare e dove farlo. Ovviamente il tutto aiuta anche a donare maggiore carattere al gioco.

STREET FOOTBALL

PREZZO: 39,90 EURO

Ispirato all'omonimo libro di Stefano Benni, "La compagnia dei Celestini" è un cartone animato italo-francese da cui è stato tratto *Street Football*, un videogioco per ragazzi appassionati di calcio. Protagonista indiscusso del gioco, oltre ai monelli che affollano le strade con il loro pallone, è lo sport della pallastrada: basta un pallone rattoppato e un campo da gioco di fortuna per dare il via a un vero e proprio torneo che vedrà confrontarsi ragazzi da tutto il mondo.

Street Football non è semplicemente un gioco di calcio, poiché buona parte dell'avventura si svolge bazzicando i vicoli della città e interagendo con gli altri giocatori per imparare nuove mosse da usare sul campo. I livelli esplorativi permettono al protagonista, Lucifero, di spostarsi da una zona all'altra in cerca di nuove sfide e di parlare con i suoi compagni; invece, le sezioni di gioco in stile platform (le più divertenti) ricordano da vicino *Soccer Kid*. Il gioco passerà alla visuale a scorrimento laterale e si dovranno collezionare oggetti, schivare gli attacchi dei nemici e saltare su ogni tipo di ostacoli. Spesso alcuni elementi dello scenario dovranno essere raggiunti tirando il pallone verso di loro e, in questi casi, il controllo del personaggio diventa eccessivamente macchinoso. Nonostante si possa scegliere se muovere il calciatore con lo Stilo o con la croce direzionale, la prima opzione si dimostra generalmente più efficace ma quando anche la traiettoria del pallone deve essere tracciata sul touch screen le cose si complicano un po' troppo.

Imparando le varie mosse (palleggi, colpi di testa, eccetera) si ha l'occasione di cimentarsi in semplici minigiochi in cui occorre impedire che il pallone tocchi terra "palleggiandolo" con lo Stilo o toccare in ordine delle icone con dei numeri. Pur non eccellendo in nessuna delle modalità di gioco proposte, *Street Football* è comunque un gioco stimolante e divertente per tutti coloro i quali amano il calcio o, più semplicemente, il cartone animato a cui si ispira.

GIUDIZIO

Grafica in toon shading e musiche rap/hip hop per un gioco all'insegna di sportività e amicizia che piacerà sia ai ragazzini che alle ragazzine.

I MIGLIORI
GIOCHI IMPERDIBILI PER Wii E DS!

Wii

1 Super Mario Galaxy

Recensione: NRU 72

Super Mario Galaxy è un gioco semplicemente incredibile: riesce a rimanere fedele all'essenza della serie proponendo però una totale rivoluzione nella concezione dei livelli. Idee come se piovessero e amore in ogni dove, non potete perdervelo.

2 Super Smash Bros. Brawl

Recensione: NRU 80

Il picchiaduro di Nintendo si scopre su Wii più grande, più divertente e pieno di idee. Adatto a tutti i giocatori e interamente online, non deve mancare nella vostra collezione.

3 Metroid Prime 3: Corruption

Recensione: NRU 71

Anche su Wii *Metroid* si conferma una saga da massimo dei voti. *Corruption* è bello da vedere, appassionante, ricco di carattere, intelligente e curato come solo pochi giochi.

4 Zelda: Twilight Princess

Recensione: NRU 60 — 10

Non è nato per sfruttare al massimo il Wii, eppure *Twilight Princess* è un acquisto imprescindibile. Perché è epico, gigantesco, curato e appassionante. Come ogni *Zelda*.

5 Zack & Wiki: il Tesoro del...

Recensione: NRU 74 — 9

Chi ama gli enigmi non deve farsi sfuggire questo tesoro: *Zack & Wiki* riesce a rivitalizzare le avventure grafiche, sfrutta il telecomando Wii ed è splendido da vedere.

6 Mario Kart Wii

Recensione: NRU 78 — 9

Dodici piloti del Regno dei Funghi corrono e si lanciano gusci, questa volta anche online e su delle motociclette. Divertimento assicurato per mesi, forse anni!

7 Boom Blox

Recensione: NRU 80 — 9

Electronic Arts stupisce con un puzzle game basato sulla fisica, in cui tirare palline e muovere tasselli con il telecomando Wii. Senza dimenticare un ottimo editor di livelli.

8 Guitar Hero III Legends of...

Recensione: NRU 72 — 9

Il grande Rock è su Wii, con una tracklist impressionante e una chitarrina meravigliosa che ha il potere di trasformarvi in una rockstar. Se amate la musica, dovete averlo.

9 Pro Evolution Soccer 2008

Recensione: NRU 76 — 9

Konami tiene a battesimo una nuova generazione di giochi di calcio, e lo fa usando un telecomando Wii. Curato, ricco e rivoluzionario: da provare a tutti i costi!

10 Okami

Recensione: NRU 79 — 9

Una grande avventura, ricca di personalità e dipinta su schermo in maniera inimitabile. Capcom regala al Wii un'esperienza indimenticabile.

TOUCH GENERATION!

1. Wii Fit
2. Wii Sports
3. Mario & Sonic ai Giochi
4. Big Brain Academy
5. Le so Tutte!

LA CLASSIFICA DEI LETTORI!

Bentornati nello spazio dedicato alle vostre classifiche. Perlomeno, oggi è così, dal mese prossimo chissà... La classifica "personale" di luglio è stata spedita da Nik44, che ha già infilato un po' di nuovi arrivi come Okami e Smash Bros. Brawl, sempre attraverso l'indirizzo e-mail: **nru@sprea.it**. Non poltrite oltre, quindi, andate tosti a compilare la vostra classifica e vincete un po' di celebrità.

1 **Super Mario Galaxy**

Nik44 ci offre una classifica tutto sommato tradizionale, ricca di tutti i più classici marchi Nintendo. Interessante scoprire, mese dopo mese, il vostro amore per *Mario & Sonic*!

2 **Zelda: Twilight Princess**

3 **Super Smash Bros. Brawl**

4 **Mario Kart Wii**

5 **Super Paper Mario**

6 **Mario Party 8**

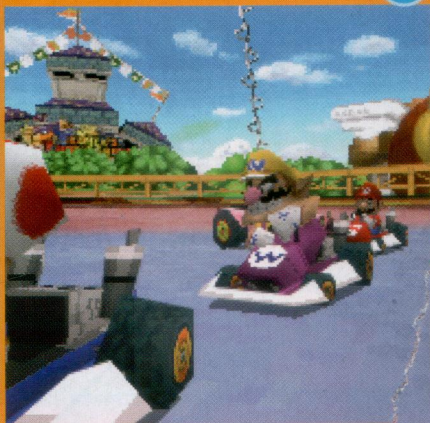
7 **Okami**

8 **Mario & Sonic ai Giochi Olimpici**

9 **Metroid Prime 3: Corruption**

10 **Wii Sports**

Nintendo DS

1 Mario Kart DS

Recensione: NRU 46

Una montagna di divertimento, in una minuta Scheda Gioco: *Mario Kart DS* è un compendio di tutto ciò che è stato *Mario Kart*. Si gioca anche con avversari provenienti da tutto il mondo, oppure con altri sette amici nella stessa stanza!

2 Animal Crossing W. W.

Recensione: NRU 51

10

Un gioco semplice e letale: crescere un piccolo mondo e quindi aprire i propri cancelli agli amici di tutto il mondo grazie alla Wi-Fi Connection. Amore puro.

3 Zelda: Phantom Hourglass

Recensione: NRU 72

10

Link si imbarca su DS in un'avventura che rivoluzionando il sistema di controllo, porta avanti la trama di *Wind Waker* e sfrutta le capacità del DS in ogni modo.

4 New Super Mario Bros.

Recensione: NRU 54

10

Il nuovo *Super Mario Bros.* è zeppo di volti familiari e livelli che metteranno alla prova i giocatori più esperti. Senza dimenticare *Super Mario 64 DS*.

5 Pokémon Diamante & Perla

Recensione: NRU 68

I mostriciattoli tascabili di Game Freak tornano a colpire con una nuova coppia di episodi che, pur non rivoluzionando la serie, ne rifiniscono quasi ogni aspetto.

6 Elite Beat Agents

Recensione: NRU 67

9

Un gioco musicale assurdo, divertente, difficile. Come dice qualcuno qua in redazione: "disegnare musica non è mai stato così divertente". Da giocare solo con le cuffie!

7 Metroid Prime Hunters

Recensione: NRU 52

9

Samus si presenta su DS con un'avventura in singolo riuscitissima, ma soprattutto in compagnia di sette cacciatori e altrettante modalità multiplayer.

8 Castlevania Portrait of Ruin

Recensione: NRU 58

9

La saga dei vampiri di Konami non perde mai di smalto: bello da vedere, appassionante da esplorare e con un uso intelligente dei due schermi. Consigliatissimo.

9 Meteos

Recensione: NRU 44

9

Meteos è un grande puzzle game, grazie a un sistema di controllo semplice, basato unicamente sullo Stilo del DS e una profondità di gioco invidiabile.

10 Advance Wars Dark Conflict

Recensione: NRU 74

9

Il capolavoro strategico di Intelligent Systems colpisce ancora: nuove unità, un tono più serioso, un bilanciamento degli UC migliore e tante modalità multiplayer.

TOUCH GENERATION!

1 **Brain Training del Dr. Kawashima**

2 **Nintendogs**

3 **Tetris DS**

4 **Cooking Mama**

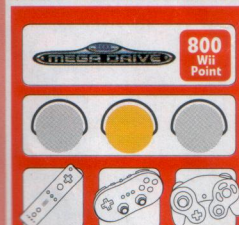
5 **Picross DS**

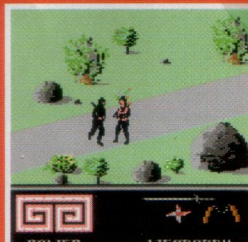
VIRTUAL CONSOLE
RETROGIOCARE SU Wii

POKéMON PUZZLE LEAGUE

Dopo *Pokémon Snap*, ecco un altro gioco dedicato all'universo Pokémon. Questa volta si tratta di un puzzle game e per la precisione di una sorta di *Tetris Attack* con i Pokémon. Come in *Tetris Attack* i blocchi non cadono dall'alto, ma salgono progressivamente dal basso e possono essere ruotati per formare gruppi di tre o più tessere della medesima tinta (un po' come in *Columns*). L'aspetto più interessante consiste nel fatto che il gioco è ricchissimo di modalità: dalla classica "prova di resistenza" in single player, al Time Attack, fino a giungere a un vero e proprio "Story Mode" in cui ripercorrere gli eventi delle vecchie avventure e sfidare alcuni capipalestra. Gli appassionati di puzzle e Pokémon non potevano chiedere di meglio, gli altri possono comprarlo se vogliono un puzzle game divertente.

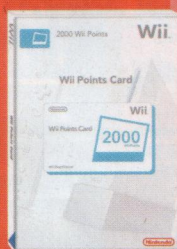
GLEYLANCER

Degli stessi creatori del delirante *Cho Aniki* ma decisamente meno estroso sotto il profilo dell'immaginario, *Gleylancer* è uno spara e fuggi a scorrimento orizzontale che divenne una sorta di "cult" principalmente per due motivi: una veste grafica d'eccezione (con tanto di sequenze animate introduttive e parallasse come se piovesse) e la mancata esportazione fuori dai confini nipponici (il che rendeva un gioco ancora più "desiderabile", agli occhi di un giocatore occidentale). Per il resto, *Gleylancer* era (e rimane) uno shoot 'em canonico, caratterizzato da un'atmosfera particolarmente cupa e da una certa libertà di intervento nella fase di personalizzazione della navicella. Sulla Virtual Console c'è di meglio (leggi: *R-Type/Lords of Thunder*), ma *Gleylancer* rimane un ottimo spara e fuggi.

CHO ANIKI

Questo spara e fuggi targato Masaya in un certo senso potrebbe essere accostato a quello *Star Parodier* di cui vi parliamo nella pagina a fianco, ma solo sotto il profilo parodistico, perché quanto a immaginario siamo lontani anni luce. *Cho Aniki* è infatti ben poco zuccheroso, quanto piuttosto bizzarro, kitsch, irriverente, delirante, e addirittura spinto. Sì "spinto", nel senso di "osé", al punto tale che alcuni sono riusciti a vedere al suo interno degli ammiccamenti (omo)sessuali di varia natura (probabilmente dovuti a una serie di "macho-man" palestrati che si rincorrono nei vari livelli di gioco). La colonna sonora? Una tastiera giocattolo mandata in "circuit bending". Imperdibile, se amate lo stile "weird".

THE LAST NINJA

The Last Ninja è uno dei giochi più ambiziosi tra quelli disponibili per C64. Il motore grafico isometrico ai tempi strizzava l'hardware del computer in maniera inverosimile e anche la struttura di gioco deviava da quella dei classici picchiaduro a scorrimento per introdurre una lunga serie di enigmi da risolvere. Il gioco di System 3 ebbe una genesi molto travagliata, in parte perché ritenuto troppo ambizioso da alcuni membri del team di sviluppo stesso. I punti di forza erano rappresentati da una colonna sonora d'eccezione e da un comparto grafico da urlo, mentre il sistema di controllo costituiva un po' il tallone d'Achille di *Last Ninja* e oggi appare ancor meno digeribile. Tutto sommato, però, con il controller tradizionale le cose migliorano e l'avventura non sembra aver perso il suo fascino.

COME SI COMPRANO

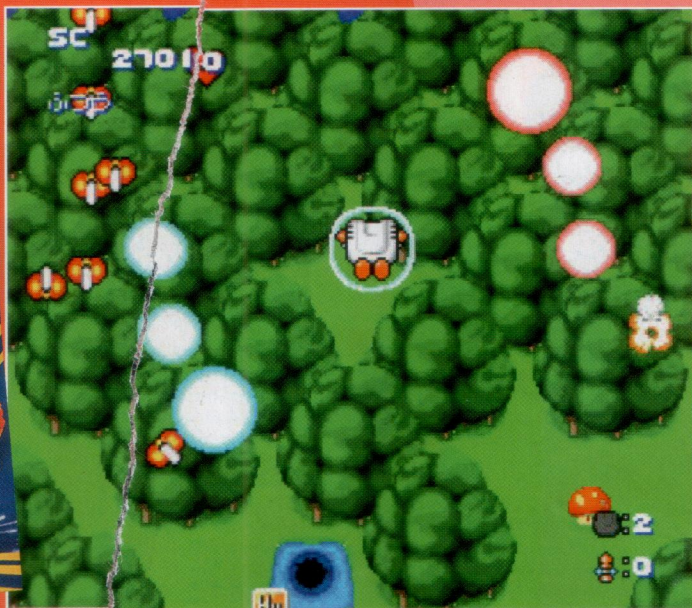
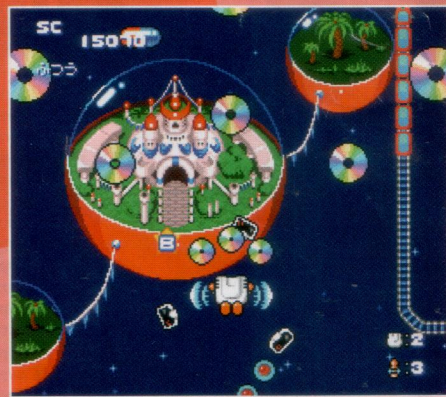
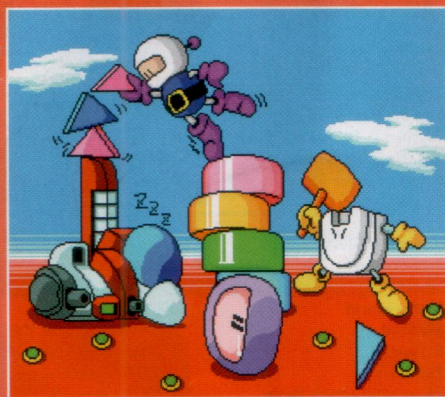
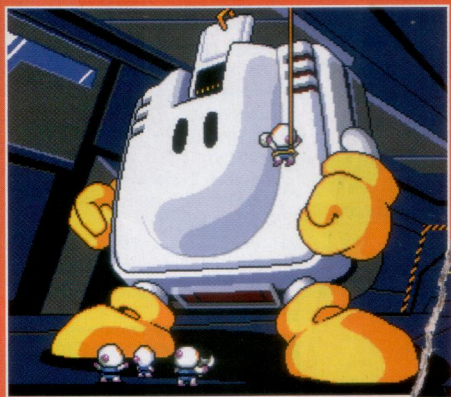
Nintendo ha battezzato con il nome di "Virtual Console" la possibilità di rigiocare tanti grandi classici che hanno scritto la storia. Si tratta di leggendari titoli per NES, Megadrive, Super Nintendo, Nintendo 64, TurboGrafx e Neo Geo, mica robetta da niente. Tutti i giochi sono scaricabili dal canale Wii Shop e possono essere pagati con i Wii Point, che possono essere acquistati sia per mezzo di una carta di credito, sia in un normale negozio (sotto forma di una scheda prepagata da 2000 Wii Point / 20 Euro). I prezzi dei giochi sono variabili.

COME LEGGERE LE SCHEDE:

Impariamo assieme a leggere le schede riassuntive relative ai vari giochi presi in esame nella rubrica. Niente di troppo complicato, giovani studiosi della storia dei videogiochi!

Questa piccola icona identifica la console per la quale era stato originariamente pubblicato il gioco, prima di arrivare sulla Virtual Console dei nostri Wii.

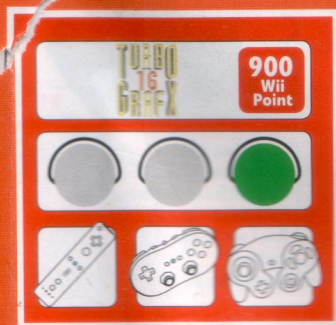
Questo semaforo è utilizzato come metodo di valutazione. Il Verde indica un titolo imperdibile, il Giallo un gioco per i fan del genere, il Rosso invece segnala "il male."

Le rappresentazioni grafiche dei controller sono utilizzate per indicare quali pad sono compatibili con il gioco preso in esame. Più semplice di così!

LE ORIGINI
Sviluppato nel 1992 da Hudson con la collaborazione di Kaneco, *Star Parodier* non è altro che una parodia di *Star Soldier*, la serie di Hudson di cui abbiamo avuto un nuovo capitolo da pochissimo tempo, con l'avvento del canale WiiWare. Il gioco, prima della pubblicazione sulla Virtual Console, non aveva mai varcato i confini nipponici.

Come atmosfere e stile grafico, *Star Parodier* ricorda da vicino la serie *Twin Bee* di Konami.

Cosa sono quelle? Le pillole di *Dr. Mario*? Il fondale "acido", invece, sembra provenire da *James Pond*, un vecchio gioco per Amiga.

STAR PARODIER

I videogiochi di Nintendo, nella stragrande maggioranza dei casi, sono dotati di un senso dello humor molto spiccato. Basta assistere al replay di una corsa particolarmente rocambolesca in *Mario Kart Wii* per rendersene conto immediatamente (ma si tratta giusto dell'esempio più "fresco"). Spesso e volentieri, però, i videogiochi si prendono fin troppo sul serio. Difficilmente in un gioco troveremo l'equivalente di quello che può rappresentare un Mel Brooks per il grande schermo. Se si esclude la serie di *Paper Mario* (ma torniamo in zona Nintendo) e, volendo, il recente *Contact* di Suda 51, non è che di parodie di videogiochi se ne siano poi viste tante, insomma. Uno dei rari esperimenti in questo senso fu fatto, sul finire degli anni '80 da Konami, con il suo *Parodius*, che come potete intuire dal titolo era una parodia di *Gradius* a tutti gli effetti. La struttura di gioco era dunque praticamente la stessa, ma i nemici incarnavano quanto di più improbabile si fosse mai visto in uno spara e fuggi (e più in generale in un videogioco): ballerine di Las Vegas che occupavano tutto lo schermo, navi volanti con teste di gatto al posto della prua, l'Arcadia di Capitan Harlock in versione "Moai"... E poi maiali, mucche, pinguini. Tantissimi pinguini ovunque. Un senso dell'umorismo tanto demenziale e nipponico che non stonerebbe affatto tra le pagine di un numero a caso di "Dottor Slump e Arale", tanto per rendere l'idea.

E, ovviamente, un progetto tanto folle ed esilarante non poté che creare dei proseliti: Hudson, con *Star Parodier* fece esattamente la stessa cosa, prendendo il suo *Star Soldier* e... ricoprendolo di ridicolo. Il tono scanzonato (e canzonatorio) del gioco è visibile già nelle battute iniziali e più precisamente nella schermata di selezione della navicella: accanto alla Paro Ceaser (un'astronave presa dalla serie *Star Soldier*) e Bomberman (già più curioso come "mezzo di locomozione") ecco infatti spuntare un... Turbografx. Sì, avete capito bene, proprio la console di Nec, ovviamente dotata di un arsenale adeguato: CD al posto dei proiettili, Hucard come "potenziamenti" e joypad come pod improvvisati. Semplicemente delirante. Una volta nei cieli di *Star Parodier*, poi, si scopre che il gioco non è nemmeno un clone poco ispirato di *Parodius*, ma tutto il contrario: i colori sono splendidi, il sistema di controllo è di una precisione chirurgica e l'immaginario appare folle ma zuccheroso al tempo stesso. L'atmosfera da allegra scampagnata in un mondo fatto di nuvole, sogni e zucchero filato è ancor più enfatizzata dall'aspetto delle armi (dei palloncini di elio rossi in uno sparatutto? Fantastico!), dalla reazione dei nemici (che invece di esplodere si arrendono estraendo una bandierina bianca) e dal livello di difficoltà a dir poco blando e quindi perfetto anche per i giocatori meno smaliziati. Un gioco per cui la definizione "cute 'em up" ("cute" sta per "carino", "pacioccoso") sembra essere stata inventata apposta. Insomma il nostro suggerimento è quello di scaricarlo anche se gli spara e fuggi non rappresentano il vostro genere preferito. Anche perché l'Hanabi Festival non è mica tutti i giorni!

GUIDA ALL'ACQUISTO

Tutti i giochi disponibili, aggiornati ogni mese e valutati con il nostro classico "semaforo".

- Adventure Island
- Adventures of Lolo
- Adventures of Lolo 2
- Ballon Fight
- Baseball
- Blades of Steel
- Bubble Bobble
- Castlevania
- Castlevania II: Simon's Quest
- Donkey Kong Jr. Math
- Donkey Kong Jr.
- Donkey Kong
- Double Dribble
- Double Dragon
- Excitebike
- Galaga
- Gradius
- Ice Climber
- Ice Hockey
- Kirby's Adventure
- Kid Icarus
- Lunar Pool
- Mach Rider
- Mario & Yoshi
- Mario Bros
- Mega Man
- Mega Man II
- Metroid
- Mighty Bomb Jack
- NES Open Tournament Golf,
- Ninja Gaiden (600 Wii Point)
- Ninja JaJamaru-Kun (600 Wii Point)
- Operation Wolf
- Pac-Man
- Pinball
- Probotector II: Return of the Evil Forces
- Punch-Out!!
- Skate or Die
- Soccer
- Solomon's Key
- StarTropics
- Streets Gang
- Super Mario Bros
- Super Mario Bros. 2
- Super Mario Bros.: The Lost Levels
- Super Mario Bros. 3
- Teenage Mutant Hero Turtles, (600 Wii Point)
- Tennis
- The Legend of Zelda
- Urban Champion
- Volleyball
- Wario's Woods
- Xevious
- Yoshi's Cookie
- Zelda II: The Adventure of Link
- Wrecking Crew

SUPER NINTENDO — 800 Wii Point

- ActRaiser
- Breath of Fire II
- Cybernator
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest
- Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble
- Final Fight
- F-Zero
- Gradius III (900 Wii Point)
- Harvest Moon
- Mario's Super Picross (900 Wii Point)
- Kirby's Dream Course
- Kirby's Ghost Trap
- R-Type III: The Third Lightning
- SimCity
- Street Fighter II: The World Warrior
- Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting
- Super Street Fighter II: The New Challengers
- Super Castlevania IV
- Super Ghouls 'n Ghosts:
- Super Probotector: Alien Rebels
- Super Mario World
- Super Metroid
- Super R-Type
- Super Turrican
- The Legend of Mystical Ninja
- The Legend of Zelda: A Link to the Past
- Vegas Stakes

- 1080°: TenEighty Snowboarding
- Cruis'n USA
- F-Zero X
- Mario Kart 64
- Paper Mario
- Pokémon Snap
- Pokémon Puzzle League
- Sin & Punishment (1200 Wii Point)
- Starfox 64 (Lylat Wars)
- Super Mario 64
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Yoshi's Story
- Wave Race 64

MEGA DRIVE — 800 Wii Point

- Alex Kidd in the Enchanted Castle
- Alien Soldier
- Alien Storm
- Alteread Beast
- Bio Hazard Battle
- Bonanza Bros
- Columns
- Columns III: Revenge of Columns (900 Wii Point)
- Comix Zon
- Crack Down
- Dr. Robotnik Mean Bean Machine
- Dynamite Headdy
- Ecco the Dolphin
- Ecco: The Tides of Times
- ESWAT: City Under Siege
- Eternal Champions
- Gain Ground
- Ghouls 'n Ghosts
- Gleylancer (900 Wii Point)
- Golden Axe
- Golden Axe II
- Golden Axe III
- Gunstar Heroes
- Kid Chameleon
- Landstalker: The Treasures of King Nole
- Light Crusader
- Mega Turrican
- Phantasy Star 2
- Phantasy Star 3: Generation of Doom
- Puyo Puyo 2
- Ristar
- Rolling Thunder 2
- Shining in the Darkness
- Shining Force
- Shinobi III: Return of the Ninja Master
- Sonic 3D: Flickies Island
- Sonic Spinball
- Sonic The Hedgehog
- Sonic The Hedgehog 2
- Sonic The Hedgehog 3
- Space Harrier II
- Streets of Rage
- Streets of Rage II
- Streets of Rage III
- Super Thunder Blade
- Sword of Vermillion
- The Story of Thor
- ToeJam & Earl
- ToeJam & Earl in Panic on Funkotron
- Vectorman
- Virtua Fighter 2
- Wonder Boy in Monster World

TURBOGRAFX — 600 Wii Point

- Air Zonk
- Alien Crush
- Battle Lode Runner
- Blazing Lazers
- Bloody Wolf
- Bomberman '93
- Bonk's Adventure
- Bonk's Revenge
- Bonk 3: Bonk's Big Adventure
- Break In
- Chew Man Fu
- China Warrior
- Cho Aniki
- Cratermaze
- Dead Moon
- Devil's Crush
- Digital Champ Battle Boxing (700 Wii Point)
- Double Dungeons
- Dragon Spirit
- Dragon's Curse
- Drop Off
- Dungeon Explorer
- Final Soldier (700 Wii Point)
- Galaga '90
- Gate of Thunder (800 Wii Point)
- Gradius II: Gofer no Yabou (900 Wii Point)
- J. J. & Jeff
- Legend of Hero Tonma
- Lords of Thunder (800 Wii Point)
- Military Madness
- Monster Lair (800 Wii Point)
- Motoroader
- Neutopia
- Neutopia II
- New Adventure Island
- Ninja Spirit
- Power Golf
- Psychosis
- Riot Zone (800 Wii Point)
- R-Type (800 Wii Point)
- Samurai Ghost
- Shockman
- Silent Debuggers
- Soldier Blade
- Splatterhouse
- Star Parodier (900 Wii Point)
- Super Air Zonk: Rockabilly-Paradise (800 Wii Point)
- Super Star Soldier
- The Dynastic Hero (800 Wii Point)
- Victory Run
- Vigilante
- World Class Baseball
- World Sports Competition

- Fantasy Zone
- Wonder Boy

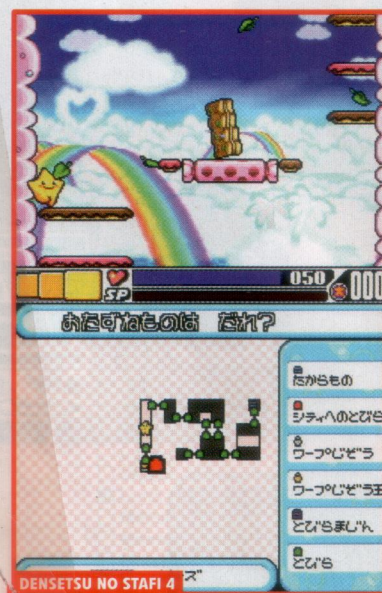
NEO GEO — 900 Wii Point

- Art of Fighting
- Baseball Stars 2
- Blue's Journey
- Fatal Fury: King of Fighters
- Magician Lord
- Metal Slug
- Samurai Shodown
- Top Hunter: Roddy e Cathy
- World Heroes

Commodore 64 — 500 Wii Point

- California Games
- Impossible Mission
- International Karate
- Paradroid
- The Last Ninja
- Uridium
- World Games

GLI ARCHIVI DI SHY GUY
SCAVI ARCHEOLUDICI IN CORSO

DENSETSU NO STAFI 4

LA VERA STORIA DI UNA STELLA CADENTE

E di un gruppo di sviluppatori ninja venuti dall'est.

Tose è un'azienda con più di 1000 dipendenti, vari team di sviluppo stanziati tra Kyoto, Tokyo e Shangai e un portfolio che, a quanto pare, si aggira attorno ai 1000 titoli sviluppati. Eppure, in un certo senso, è come se Tose non esistesse. La politica dell'azienda è infatti quella di non comparire quasi mai tra i "credits" dei giochi, e quindi nessuno sa con precisione quali siano questi mille giochi sviluppati, fin dal 1979, dall'ormai mastodontica software house nippo-cinese, come testimoniato dalle parole di Koichi Sawada, direttore del reparto vendite della divisione cinese: "Beh, questa è la strategia intrapresa dal nostro presidente. Ci piace lavorare dietro le scene, seguendo i desideri e le istruzioni dei nostri clienti (le altre software house, NdR), così la nostra politica consiste nel "non avere una visione precisa". Nella nostra compagnia, la visione da seguire è quella del cliente. Così, invece di mostrare il logo di Tose sulla copertina dei giochi, la maggior parte delle volte preferiamo rifiutare di apporre il nostro nome nei titoli di coda. [...]. Ora, la nostra sede è a Kyoto, giusto? Dunque siamo dei Ninja. Non ci puoi scovare! Ma negli ultimi vent'anni abbiamo lavorato a qualcosa come 1100 giochi, se si includono nella lista anche le collaborazioni soltanto parziali.".

DENSETSU NO STAFI 3

Dei veri e propri "sviluppatori ninja", insomma, capaci di dare un apporto imprescindibile alla storia dei videogiochi pur operando quasi sempre nell'ombra, e rinunciando del tutto alla notorietà per dedicare tutte le proprie energie al cosiddetto "outsourcing" (ovvero al lavoro svolto per conto di terzi). Vi è tuttavia un'eccezione alla ferrea regola di Tose, una circostanza in cui i nostri ninja sono usciti allo scoperto, mostrando il loro volto alla stupita industria dei videogiochi. Stiamo naturalmente parlando di *Densetsu no Stafy*, il coloratissimo e zuccherosissimo platform per GBA e DS che, come vi raccontiamo nella ru-

DENSETSU NO STAFI 4

La vera storia di una stella cadente

Quando viene colpito da un nemico, la stellina perde il suo proverbiale sorriso per concedersi qualche espressione stralunata in perfetto stile manga. Gli occhi asimmetrici donano a Stafy un tocco di eccentricità in più, non trovate?

A dispetto di quanto si potrebbe supporre, vista l'ambientazione prettamente sottomarina, Sta(r)fy non è una stella marina, bensì una stella e basta. Nel filmato iniziale del primo *Densetsu No Stafy*, infatti, la rubiconda stellina viene ritratta nel suo castello, il Tenkai Palace, che si trova in un regno sprofondato in mezzo alle nuvole. Solo dopo aver lasciato inavvertitamente cadere una brocca magica, il malcapitato Stafy risveglierà il suo antagonista, Ogura, che scatenando un temporale di dimensioni epocali farà precipitare Stafy nelle profondità del mare.

Pur non essendo affatto tondeggiante (bensì "pentagonale"), Stafy ricorda vagamente Kirby, soprattutto nella camminata buffa e un po' incerta. Anche certi elementi di gioco riportano al capolavoro di Sakurai, come le porte per passare da una dimensione all'altra, la capacità di fluttuare e le atmosfere dal tono assolutamente "zuccherino".

Una delle abilità offensive di Stafy consiste in un rapido volteggio in grado di spazzar via gli avversari in un baleno. Peccato che abusando di questa mossa, il povero Stafy si ritroverà con un gran giramento di testa e gli occhi a forma di spirale...

Non vi ricordano nulla questi pomelli rubicondi? E questi occhietti neri e vispi? Ma certo: Pikachu! Non trovate una certa somiglianza con il Pokémon più popolare della storia? Insomma, un incrocio tra Kirby e Pikachu (e volendo Ristar di Sega) non poteva che avere un grande successo, soprattutto tra i più piccini.

brica "Lost in Translation", dalle nostre parti non è mai arrivato. Quest'ultima affermazione, in realtà, è vera fino a un certo punto. Da buoni ninja quali sono, infatti, i loschi figuri di Tose hanno pensato bene di lasciare un segno della loro presenza cercando nel frattempo di non dare troppo nell'occhio. Qualche esempio? Eccovi accontentati:

CAMEO #1:
Mario & Luigi Superstar Saga

Vi ricordate del Teatro Yoshi? Sì, proprio quello che sorgeva nel villaggio di Fagiolandia, la città costruita in onore degli Yoshi. Bene, se vi capita di entrare nel teatro, date un'occhiata ai quattro poster appesi alla parete: accanto alle locandine di improbabili film che vedono Kirby e Wario come protagonisti, troverete un poster che ritrae la sorridente stellina di Tose. Scovata!

CAMEO #2:
Super Princess Peach

In *Super Princess Peach* una fugace apparizione di Stafy non poteva mancare, visto che il gioco è stato sviluppato proprio in collaborazione con Tose. In questo caso, la nostra stellina indossa un bel paio di occhiali da sole, si trasforma in una stella marina a tutti gli effetti, e prende il posto di uno dei boss di fine livello (chiamato Starfish, per l'appunto). Colta di nuovo in flagrante!

È a forma di ★.
È stato avvistato qua e là, nel Bosco Gufoso, al Lido Onde e sul Monte Niveo...

CAMEO #3:
Super Smash Bros. Brawl

Il terzo Cameo è decisamente più "fresco", visto che si parla di *Super Smash Bros. Brawl*. In questo frangente Stafy veste i panni di un "assistente di supporto" e viene presentato come il principe del regno di Tenkai, un personaggio eccentrico e un tantino goffo, ma anche estremamente determinato e testardo.

CAMEO #4:
Densetsu no Stafy 3

Questo, in realtà, è una sorta di Cameo "al contrario", visto che qui Stafy è il protagonista del gioco a tutti gli effetti ed è quel mattacchione di Wario a fargli visita. I due, insieme, ne combineranno di tutti i colori e Stafy riceverà addirittura in regalo un GBA con una copia di *WarioWare, Inc.*: è un vero peccato che una coppia così non si veda all'opera più spesso!

Come potete ben notare, seppur privata del ruolo di protagonista, la stellina di Tose è comunque riuscita a farsi apprezzare anche qui da noi, anche se con la discrezione tipica che contraddistingue i "guerrieri ombra". Del resto ci deve essere una ragione se in trent'anni di onorata (e segretissima) carriera l'unica "proprietà intellettuale" su cui Tose abbia deciso di puntare è proprio quella di Stafy. In effetti, Stafy non è solo un bel gioco di piattaforme "per bambini", ma anche (e soprattutto) un personaggio azzeccato e accattivante, un aspetto quest'ultimo da non sottovalutare affatto, come ci insegna la storia dei platform. Ma perché, allora, i quattro episodi di *Densetsu No Stafy* non vengono esportati anche in Occidente? Difficile dirlo. Forse anche questo fa parte degli imperscrutabili piani di Tose per la conquista del mondo. O forse si tratta solo di una questione di tempo. Chissà...

Stafy è stato protagonista anche di una serie a fumetti, prodotta da Nintendo e Shogakukan (lo stesso editore che pubblica "Doraemon", per la cronaca).

STAR ROAD
I MIGLIORI GIOCATORI NINTENDO!

REGOLAMENTO

Ogni mese, nella sezione della Star Road, vi proponiamo una bella serie di sfide incentrate sui giochi di cui abbiamo parlato in questo numero. Tante competizioni saranno basate sui giochi più recenti, ma troveremo anche il modo di organizzare delle gare su alcuni vecchi classici e sui titoli riproposti sulla Virtual Console dei nostri Wii. Partecipare alla Star Road è semplicissimo: dovete solo inviarci una fotografia che testimoni il vostro punteggio o il vostro record. Ovviamente la fotografia in questione deve essere chiara e leggibile! I vostri record dovete inviarli al seguente indirizzo:

nru@sprea.it
(segnalate come oggetto "Star Road - Nome del Gioco")
Oppure:
Star Road
Nintendo la Rivista Ufficiale
Via Torino 51 20063 Cernusco S/N (MI)

Sotto coi record!

Le sfide di *Mario Kart Wii*, come da pronostico, sono state tra le più accese in assoluto tra tutte quelle che abbiamo proposto qui sulla Star Road di NRU nel corso degli ultimi mesi. Questa volta chiudiamo un bel po' di competizioni diverse e ve ne proponiamo qualcuna tutta nuova, che speriamo "costringa" a scendere nell'arena della Star Road un bel po' di nuovi sfidanti, magari capaci di dare del filo da torcere ai nostri RecordMan abituali. Un mese "pieno", comunque, con nuovi vincitori, nuove competizioni e tante sorprese: buon divertimento! Nota finale: purtroppo non abbiamo ricevuto notizie da Pupu e Linkthebest, i due vincitori della sfida di *Mario Kart DS*. Come da accordi, quindi, abbiamo assegnato la vittoria a G-Danzee, il secondo posto a Federico Salaroglio e il terzo a Kakashi. Nienti bari, nella Star Road!

RECORDMAN 2008 - LUGLIO

La competizione RecordMan 2008 è una "sfida nella sfida" dedicata ai migliori giocatori del pianeta Nintendo. In pratica, quando pubblicheremo la classifica finale (finale, non parziale!) di una determinata competizione, assegneremo 10 punti al giocatore capace di sistemarsi sul gradino più alto del podio, 5 punti al secondo e 3 al terzo. Mese dopo mese sommeremo questi punti e aggiorneremo la classifica. Ultima nota: prima di entrare nella classifica dei RecordMan, ogni sfidante deve essere salito sul podio in almeno due competizioni diverse!

Giocatore	Punti
1. Federico Salaroglio	35 Punti
2. Davide Valgimigli	25 Punti
3. Toni Pirozzi	23 Punti
4. MdM	20 Punti
5. G-danzee	20 Punti

MARIO KART Wii (Wii)

OBIETTIVO:
Ottenere un record sul circuito Miniera d'oro di Wario nella Prova a Tempo.
REGOLE:
Nessuna in particolare: potete scegliere di correre con il vostro mezzo preferito e usare il sistema di controllo che più vi piace.
NOTE:
Una vera rivoluzione, rispetto al mese scorso! La classifica finale vede trionfare il velocissimo G-danzee, seguito a ruota da Nabeshin e da Dark Cerberus. Questi tre piloti si guadagnano il podio, ma anche Moroni, Scorpion e Ripped sono stati capaci fermare il cronometro sotto ai 2 minuti. Bella sfida: bravissimi!

G-danzee ha tenuto alta la sua bandiera, andando ad aggiudicarsi la sfida nella Miniera d'oro di Wario. Complimenti!

CLASSIFICA FINALE:

Giocatore	Tempo
1. G-danzee	1.55.307
2. Nabeshin	1.56.729
3. Dark Cerberus	1.57.696
4. N. Moroni	1.58.302
5. Scorpion	1.58.340
6. Ripped	1.59.155
7. Toni Pirozzi	2.00.600
8. Degola	2.01.307
9. Alexander92	2.01.328
10. Andrea Franceschi	2.01.378

MARIO KART Wii (Wii)

NUOVA SFIDA!

OBIETTIVO:
Ottenere un tempo record sulla pista Outlet Cocco.
REGOLE:
Potete usare kart, moto e il sistema di controllo che preferite.
NOTE:
La sfida verrà chiusa tra due numeri: datevi da fare!

CLASSIFICA PARZIALE:	
1. N.D.	
2. N.D.	
3. N.D.	
4. N.D.	
5. N.D.	

Visto che questa è una nuova sfida della Star Road, ovviamente non abbiamo alcun record da commentare!

MARIO KART Wii (Wii)

SFIDA CONCLUSA

OBIETTIVO:
Ottenere un record sulla pista Prateria Verde usando solo i kart e solo il Wii Wheel nella modalità Prova a Tempo.
NOTE:
Potete usare solo i Kart e solo il Wii Wheel. Mandateci una foto che testimoni le vostre scelte!

CLASSIFICA FINALE:	
1. Nicolò Giovannacci	1.23.266
2. Toni Pirozzi	1.24.345
3. Lokamp	1.24.524
4. Federica Dini	1.24.853
5. Ste#	1.25.249

A **Toni** non è bastato superare il suo record del mese scorso, visto che **Nicolò** è riuscito a batterlo di un soffio. Il terzo posto è tutto per **Lokamp**, seguito da una signorina: benvenuta nell'arena, Federica!

MARIO KART Wii (Wii)

NUOVA SFIDA!

OBIETTIVO:
Ottenere un tempo record nella pista Castello di Bowser usando solo i Kart e il Wii Wheel.

NOTE:
Potete usare solo i Kart e solo il Wii Wheel: niente moto e joypad, insomma!

CLASSIFICA PARZIALE:	
1. N.D.	
2. N.D.	
3. N.D.	
4. N.D.	
5. N.D.	

Visto che questa è una nuova sfida della Star Road, ovviamente non abbiamo alcun record da commentare!

BOOM BLOX (Wii)

NUOVA SFIDA!

OBIETTIVO:
Ottenere un punteggio altissimo nel livello Cannon Clash della sezione Blocchi Punto.

NOTE:
Dovete utilizzare il laser per eliminare quanti più blocchi possibile!

CLASSIFICA PARZIALE:	
1. N.D.	
2. N.D.	
3. N.D.	
4. N.D.	
5. N.D.	

Visto che questa è una nuova sfida della Star Road, non abbiamo alcun record da commentare!

NO MORE HEROES (Wii)

OBIETTIVO:
Recuperare quanti più frutti possibile nel minigioco della raccolta del cocco.

NOTE:
La sfida è conclusa!

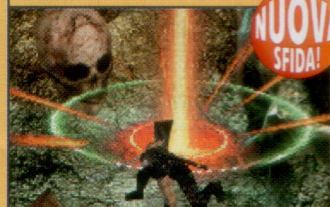
SFIDA CONCLUSA

CLASSIFICA FINALE:	
1. Gabriele Uicich	16 Noci
1. Toni Pirozzi	16 Noci
1. Federico Salaroglio	16 Noci
2. Giuseppe Frasca	14 Noci
3. M4rc0	13 Noci

Tre "eroi" al primo posto, e proprio a questi tre eroi assegniamo 10 punti per la classifica RecordMan 2008. Giuseppe e M4rc0 si devono invece accontentare della gloria!

NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD (DS)

OBIETTIVO:
Arrivate al capitolo 13 nel minor tempo possibile.

NOTE:
Mandateci una fotografia della schermata iniziale, quella dei file di salvataggio (dove sono indicate anche le ore di gioco).

NUOVA SFIDA!

CLASSIFICA PARZIALE:	
1. N.D.	
2. N.D.	
3. N.D.	
4. N.D.	
5. N.D.	

Visto che questa è una nuova sfida della Star Road, ovviamente non abbiamo alcun record da commentare!

Wii TENNIS (Wii)

OBIETTIVO:
Fare un record nel minigioco Bersaglio (Allenamento Tennis).
NOTE:
Questo allenamento non è per niente facile: servono riflessi pronti e un po' di strategia!

SFIDA CONCLUSA

CLASSIFICA FINALE:	
1. Jean Toad	83 Punti
2. Federico Salaroglio	79 Punti
3. Filippo Barbuscia	78 Punti
4. Nik44	76 Punti
5. Davide Valgimigli	72 Punti

Che sfida! Davide Valgimigli è stato battuto dal nuovo Federer, ovvero **Jean Toad**, a sua volta tallonato da **Federico** e **Filippo**. Grandi, veramente!

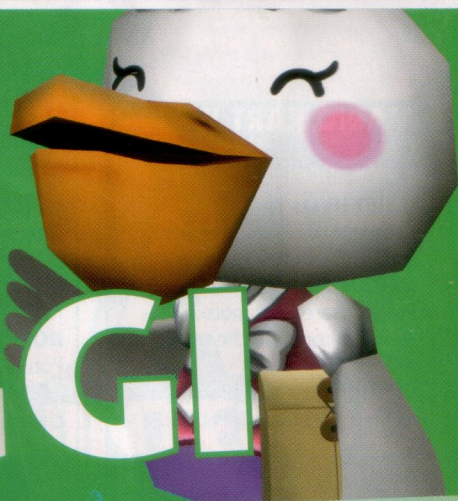
STAR SOLDIER R (VIRTUAL CONSOLE)

OBIETTIVO:
Dovete cercare di ottenere un punteggio stratosferico nella modalità a tempo da 5 minuti!
NOTE:
5 minuti per fare punti, punti e ancora punti: niente di più facile, almeno in teoria!

NUOVA SFIDA! SFIDA SPECIALE

CLASSIFICA PARZIALE:	
1. N.D.	
2. N.D.	
3. N.D.	
4. N.D.	
5. N.D.	

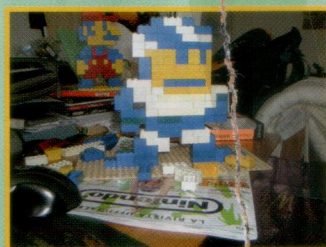
Visto che questa è una nuova sfida della Star Road, ovviamente non abbiamo alcun record da commentare!

BACHECA MESSAGGI

Scrivete a: nru@sprea.it

A VOI LA PAROLA

Un mese pazzesco, quello appena passato, per il povero Magiustra. Un mese pazzesco perché segnato dall'arrivo dei primi giochi WiiWare, che in redazione hanno convinto più o meno tutti (in particolar modo *LostWinds*, nel caso non si fosse capito dalla recensione). Ma il mese appena trascorso è stato "felice" anche perché sul mio computer (un vecchio Grillo Parlante, per chi se lo ricorda) sono arrivate decine e decine di lettere scribacchiate da videogiocatori nintendosi tutti entusiasti, tutti contenti, tutti euforici. Mai, prima d'ora, mi era capitato di trovarmi alle prese con analisi e riflessioni tanto positive, tanto scoppiettanti e tanto virate al rosa. Sarà merito del nuovo corso di Nintendo, della line-up sempre più eclettica del Wii e del DS o dell'imminente pubblicazione di *Super Smash Bros. Brawl*... vai a sapere! Una sola cosa è certa: questo è veramente un bel periodo per chi ama i videogiochi e per chi, come noi, da qualche tempo si è innamorato dello stile Nintendo!

IL DRAMMA DELLA VITA

Cara redazione di NRU,
nei miei diciotto anni di vita ho fatto tanti acquisti, secondo alcuni "troppi". Uno di questi acquisti, in particolare, ha per me un significato importante, ovvero quello del DS Lite. Il "mio" DS Lite, a dirla tutta, una console tutta per me, comprata per non litigare più con mia sorella per l'uso del DS "mattoncino". Il mio candido DS Lite, un compagno ideale per i momenti morti di un'estate troppo calda e per le notti insonni dello scorso inverno. Purtroppo per me, complice anche il fattore "esami di maturità", la voglia di spendere del tempo nel mio "otium" preferito è andata lentamente scemando. Troppi giochi avrei voluto assaporare e finire, troppo poche erano le ventiquattro ore di una normale giornata. Così il mio candido DS Lite è rimasto per qualche tempo in un angolino della mia scrivania. Per "troppo" tempo, a dirla tutta.
Proprio la scorsa settimana, però, sono dovuto andare a Parigi e, per trovare una coincidenza decente, l'opzione migliore era partire da Milano con un Intercity notturno. Mi aspettavano dodici ore "inutili". Come potevo sfruttarle al meglio? Avevo tante scelte: libri, musica, cellulari... Mentre pensavo ho intravisto il mio DS, "dimenticato" da mesi nella sua custodia: "Perchè no?", mi sono detto. Lo presi su, lo caricai per un pomeriggio e lo misi nel mio zaino assieme a sei dei miei giochi migliori (*Animal Crossing: Wild World, Mario Kart DS, Pokémon Perla, New Super Mario Bros, Final Fantasy III* e, dulcis in fundo, *Zelda: Phantom Houglass*, ancora da finire).
Credevo di riuscire a dormire in treno, quella notte ... ma così non fu! Alle due del mattino ero ancora sveglio e alle tre ero assolutamente arzillo. Aprii lo zaino, presi il DS Lite e iniziai a giocare ad *AC: WW*, il gioco giusto per rilassarmi un po'. Non ci giocavo da quattro mesi. Gli abitanti, che ormai mi avevano dato per

Il nostro amico Chispios ci ha regalato un'altra opera realizzata con i mattoncini LEGO: il robottino blu di Capcom è più in forma che mai!

Un po' di lavoretti "Fai da Te" che ci ha spedito il nostro Marco Stocco: un po' pasticciati, ma comunque simpatici!

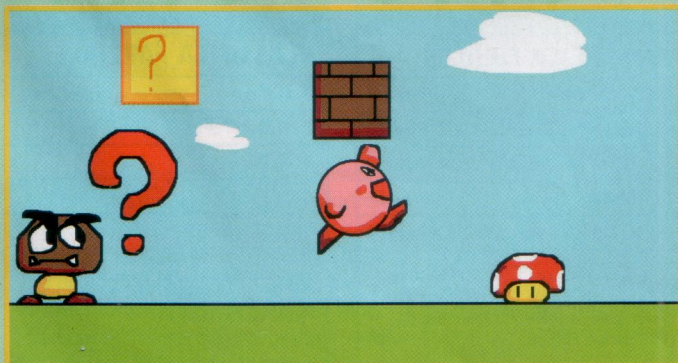
scomparso, mi (ri)accolsero a braccia aperte e iniziarono ad aggiornarmi su pettegolezzi "freschi-freschi". L'ora tarda non mi impedì di andare da Bartolo per un caffè caldo e di pescare un po', sotto la luna scintillante. Dopo essere caduto in una trappola traditrice tornai a casa, una casa che mi ero guadagnato con tante ore di lavoro certosino . Aprii la porta e ritrovai il salotto invaso dagli scarafaggi! Quale orrore! Dopo altre passeggiate al chiaro di luna e visite ad amici nottambuli come me, salvai e spensi il DS. Erano quasi le 6 e poco dopo sarei arrivato a Parigi. Rimisi il DS nella sua custodia, promettendo di non dimenticarmi più di lui e del sano divertimento che solo pochi giochi sanno dare. Gli diedi appuntamento a quella stessa sera, quando, stanco dal lungo viaggio, avrei potuto pescare e catturare qualche altro insetto prima di cadere tra le braccia di Morfeo.
Tuttavia fatále fu quel treno Intercity e quel lungo viaggio. Sul treno che collega l'aeroporto di Parigi alla città, complice la stanchezza e la mancanza di sonno, dimenticai il mio zaino, i biglietti dell'aereo e di un concerto (fortunatamente recuperati online), la videocamera, il lettore MP3 e... il mio DS Lite assieme a sei dei miei migliori giochi.
Lacrime a fiotti, per quel maledettissimo attimo di debolezza. E la promessa, solida e immutabile, di ricostruire la mia Iselia più bella di prima, di salvare Zelda ancora una volta, di "catturarli tutti" nel prossimo episodio e di far vedere a Bowser chi è il più forte in città. E, soprattutto, di dimostrare per la quarta volta che nei tribunali trionfa sempre la Giustizia!

uruz-7

Una lettera toccante, quella del nostro amico uruz-7, una lettera che non potrà far altro che terrorizzare i tanti videogiocatori da passeggio che non escono mai di casa senza il loro DS Lite. Anche se probabilmente ti sarà difficile riuscire nell'impresa, prova a pensare alla faccia del ragazzo che ha trovato il tuo zaino nello scompartimento del treno. Senza dubbio, diciamocelo, devi avergli regalato una giornata memorabile. Il vero dramma, comunque, secondo i miei calcoli è la scomparsa del tuo villaggio di Animal Crossing*. Se capitasse a me finirei in uno stato depressivo senza precedenti, poche storie!*

MAMMA E PAPÀ

Cara redazione, vorrei raccontarvi un episodio che mi è capitato di recente e,

Questa sì che classe: un ciondolo "sfavillante" realizzato da Gaia. Veramente bellissimo: ce ne mandi uno in redazione?

Un nuovo *Kirby* in 2D, magari per WiiWare e con questo stile grafico? Questo è il sogno di Makruomo!

LETTERA DEL MESE (QUELLA CHE VINCE UN PREMIO!)

Carissima redazione di NRU, mi chiamo Letizia, ho undici anni e vivo in Piemonte, più precisamente nella splendida località di Moncalvo. Grazie a voi ho scoperto alcuni giochi sui quali ho trascorso molto del mio tempo. Uno di questi mi ha addirittura aiutato a scegliere il mio destino. Questo gioco è... rullo di tamburi... *Cooking Mama*! Questo fantastico gioco mi ha convinto a scegliere, una volta iniziate le scuole superiori, la carriera di cuoca: un giorno spero di arrivare al livello della bravissima Mama! Sono diventata appassionata di cucina soprattutto da quando è uscito il seguito del gioco per Nintendo DS. Dopo aver completato ogni ricetta del primo episodio, meritandomi una Medaglia Oro in ognuna di esse, mi sono cimentata nella conquista delle medaglie nel seguito, ossia *Cooking Mama 2*. Ci sono veramente tante ricette e ancora non sono riuscita a completarle tutte, è davvero una sfida! Ma non mi rassegno assolutamente: andrò avanti e collezionerò tutte le Medaglie e tutti gli Accessori e, magari, prima o poi riuscirò a comprarmi l'episodio di *Cooking Mama* per Wii!
Prima di salutarvi vorrei fare un saluto speciale a tutti coloro che nei videogiochi hanno trovato una sorta di "illuminazione". Inoltre vorrei ringraziarvi tantissimo solo per avermi dedicato un po' del vostro tempo: continuerò a seguirvi anche se non mi pubblicherete, del resto non sono l'unica che vi scrive, giusto? Un salutone e un abbraccio a tutta la mia redazione preferita!

Letizia

Impossibile resistere alla tua simpatia, Letizia! E impossibile non premiare con l'ambito titolo di "Lettera del Mese" la tua dichiarazione d'intenti. Non è facile capire cosa si vorrà fare "da grandi", ma ogni tanto capita di trovare la propria strada quasi per caso oppure solo per un colpo di fortuna. Qui in redazione siamo tutti innamorati della buona cucina, anche se a dire il vero tra i fornelli ce la caviamo appena appena (ma con la Guida in Cucina di Nintendo per DS le cose sono destinate a cambiare presto!). Quando sarai pronta, e quando avrai un ristorante tutto tuo, non dimenticare di invitare a cena "la tua redazione preferita"!

IL PREMIO!

Questo mese la redazione, in collaborazione con Nintendo, regala alla piccola Letizia una copia de *La Guida in Cucina* per DS. Questo sì che si può definire un regalo scelto con tanta cura e parecchia attenzione!

Mario Caroselli ha disegnato una bellissima Samus Aran, più seria che mai: a quando una nuova avventura per la nostra cacciatrice di taglie? Perché non ci regali una striscia a fumetti, Mario?

anche, di come una console sia diventata per me un oggetto magico!
Quando ero piccolo giocavo col NES insieme a mio padre (ricordo con piacere *Bubble Bobble*) e già ai tempi la console Nintendo rafforzava il nostro speciale legame, quello tra padre e figlio. Il tempo passava, io crescevo e, dopo qualche anno, arrivò il Super Nintendo: non dimenticherò mai le sessioni notturne con *Mario Kart* e *F-Zero*! Un giorno, però, qualcosa si ruppe. Non si trattava di una console, ma del rapporto tra i miei genitori, che decisero di separarsi. Non ricordo perché, ma non vidi più mio padre. Da allora non comprai più una console (anche perché non avevo molti amici e mia madre era un po' imbranata con i videogiochi). Ora ho 21 anni e posso dire che non scorderò più questo ultimo periodo natalizio. A Natale, infatti, rividi mio padre per la prima volta dopo ben quindici anni! Non avevamo lo stesso rapporto di qualche anno prima (il tempo trascorso era tanto) ma il giorno di Natale mi regalò un oggetto che fece cambiare qualcosa. Questo "oggetto", ovviamente, era il Wii. Da allora (grazie anche alla Virtual Console) cominciammo a poco a poco a rigiocare come ai vecchi tempi e il nostro rapporto tornò al suo antico splendore, come se il tempo si fosse fermato e poi avesse preso a marciare all'indietro. A sorpresa anche mia madre ha iniziato a interessarsi alla nuova console di Nintendo e spesso giochiamo tutti e tre felicemente come una vera famiglia lasciandoci alle spalle il passato (a luglio prenderò *Wii Fit*, per la felicità della pancetta di mio padre!). Io non credevo alla magia ma, da quel giorno di Natale, ho cambiato idea.

Davide

In certi casi le parole sono superflue, ovviamente. Salutaci la tua mamma e il tuo papà e fai leggere loro la tua bellissima lettera, mi raccomando!

UN VIAGGIO MUSICALE

Salve! Volevo raccontarvi una bellissima esperienza che ho fatto qualche tempo fa. Era un sabato pomeriggio come tanti altri e non avevo niente da fare, e come sempre in queste circostanze decisi di ascoltare un po' di musica. Scelsi di mettere nel PC il CD della colonna sonora di *Majora's Mask*... la musica iniziò e io mi rilassai. Chiusi gli occhi e mi ritrovai come per magia a Clock Town: che emozione ritornare di nuovo da quelle parti, in quel posto dove mancavo da tanti anni! Che emozione rivedere quei vicoli che percorrevo sempre quando ero piccolo! Uscii dal villaggio e mi recai a Termina, suonai la canzone di Epona e balzai sul mio destriero. Presi a percorrere al galoppo quelle lande che non visitavo da anni: l'orizzonte era illuminato da un tramonto infuocato e io correvo sul mio destriero incurante della cavalcata altrettanto veloce che stava facendo il tempo. Poi mi ritrovai nella valle dei Goron: indossai una maschera e mi lanciai in una sfrenata corsa con i miei amici "sassosi". Al termine della gara aiutai un bambino ad addormentarsi, come facevo sempre con quella melodia che, oltre a cullare il piccolo nel sonno, cullava anche il suo cuore con le sue dolcissime note. Ad un tratto mi ritrovai nella Grande Baia, dove indossai un'altra maschera e mi tuffai in un mare pieno di nostalgia. Mi misi a nuotare e, mentre nuotavo, notai migliaia di gabbiani sopra la mia testa... che spettacolo! Poi ebbi giusto il tempo per una bella suonata con i miei amici Zora in compagnia della mia chitarra, ma mentre ridevo e cantavo mi resi conto di essermi dimenticato di una cosa fondamentale, la Luna! Si era fatta la sera del terzo giorno e la Luna era ormai a un passo da me! Allora presi la mia Ocarina e suonai la Canzone del Tempo. Mi sentii sprofondare e mi "risvegliai" con un sussulto, notando una cosa: per la prima volta piangevo con il sorriso sulle labbra, perché quelle erano lacrime di commozione, lacrime che solo Nintendo è capace di regalare e lacrime che potreste regalarmi anche voi, magari, pubblicando questa lettera!

Peyj

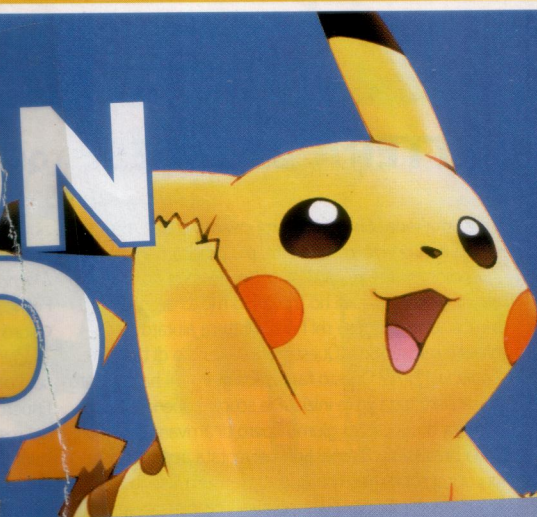
Dalla Svizzera con furore: avevamo chiesto del cioccolato a Supercartu e lui ci ha spedito la fotografia di una tavoletta al latte. Non è proprio la stessa cosa...

Ma che bella lettera, Peyj! Come ben sai qui in redazione viviamo tutti di musica, oltre che di videogiochi: le colonne sonore di alcuni grandi classici Nintendo le abbiamo amate alle follia, come te e come tanti altri dei nostri lettori. Ma la tua lettera è particolarmente ispirata perché "suona" come una cavalcata musicale nostalgica e romantica al tempo stesso. Grazie per averci portato con te nel mondo di Majora's Mask, Peyj!

KOOPA TROOPA

L'invisibile esercito dei lettori.

Saluti, baci e inchini a Babalot e Ginevra, Maxmars, Giobbi, bAsTaRd666, Carlo e ai suoi Yoshi, Decoder "Il Provocatore di Darkbowser", Marco Emanuele Carpenelli, Stefano Pezzoli, Il Saggio (tutto bene, no?), Sgizzo, Giuly 46, Alessandro Valenti, Mariobros87, WXI e i ragazzi di nintendoitalianforum, Gè, Giovanni (salutaci Napoli!), Claudio Volpini, Jack, Viewtiful Giob e Yu, consolle1998, Edgardo Keroro, LTH, Andrea Tei, Jonathan Nucci, Edward, Simone Castellani, Marco Stocco, Pietro, Nico, Vonspecial, Corrado, Azzurra, Linked, Mattia Boldrin, Mattia di Malesco (stai bene?), DarthMark (ottima idea: mettiamo subito il Massara al lavoro!), Frusciante (proprio quello dei Red Hot, anche se pare incredibile!), Marco, Lord J. of Darkness, Raxyael, Davide, Paolo Puglia, Supercartu (abbiamo mangiato la fotografia, meglio di niente!), Midea, Elemento 38, JaXel, Giacomo (viva i Pokémon!), Gimmy (belle immagini, ma perché non provi a disegnarne una tu? Dai, prova!), Megafungo, Trevi, Lowrence 88, Alexander (bella lettera: grazie!), Iacopino Francesco, Mark Goldenroad, Nina e i ragazzi di ACItalia, Andrea Vigoni, Lorenza, Makruomo, Massimiliano il Pipino Piranha, Filippo Redraven (www.gamesradar.it), Gaia, Kingdom95, N. Moroni, MarciaWii, Peone, Alessandro, Michele Capuozzo, Pokémarco Fila, Renato Ruffino, Roberto, Gando, Toti84, Warco, Shiny_Zango e Christian. Mattia ne approfitta, in uno sprazzo di violenza dittatoriale, per salutare L. See Ya!

POKéMON WORLD

A cura di: Gianmarco Zanna

I POKéMON DELLA QUARTA GENERAZIONE

L'unico Pokémon Leggendario che può essere indifferentemente maschio o femmina è anche l'unico esponente della tipologia Fuoco-Acciaio. Frutto del primo incontro tra Palkia e Dialga e originatosi nella gorgogliante fornace di un vulcano, Heatran è probabilmente il solo Leggendario di cui NRU sopporti la presenza sul campo di battaglia. Forse perché la sua capacità di arrampicarsi sui muri e sui soffitti, unitamente al fatto che vive nell'antro di una montagna – il Monte Ostile - ci ricorda tanto uno degli storici nemici di

HEATRAN

- **NOME** Heatran
- **NOME ORIGINALE** Hidoran
- **NUMERO DEL POKéDEX (Nazionale)** 485
- **TIPO** Fuoco / Acciaio
- **GENERE:** Maschile (50%), Femminile (50%)
- **ABILITÀ:** Fuocardore
- **ALTEZZA:** 1 metro e 70 cm
- **PESO:** 430,0 kg
- **GRUPPO UOVO:** Nessuno
- **PASSI SCHIUSA UOVO:** 25600
- **HABITAT:** Sconosciuto
- **OGGETTI PROBABILI:** Nessuno
- **EV (PA):** 3 Pti. Attacco
- **PUNTI ESP. DI BASE:** 215
- **LIVELLO 100:** 1.250.000 PUNTI ESPERIENZA
- **TASSO DI CATTURA:** 30
- **EVOLUZIONE:** Heatran non si evolve (ma scommettiamo che lo farà nella prossima generazione?).

■ PERCHÉ SI CHIAMA COSÌ?

Questo sì che è un bel mistero... per adesso non esiste una lezione certa, quindi ci limiteremo a una serie di congetture. Su "heat", termine anglosassone che indica il caldo, non abbiamo indecisioni, i problemi sorgono con "ran": ci piace pensare che si tratti del participio passato del verbo inglese "run" che, combinato con "heat", dovrebbe rendere l'idea di qualcosa che funziona col caldo. Non ci soccorre il nome giapponese: "Hiidoran" può semplicemente essere la traslitterazione del nome inglese, ma qui i giochi di parole potrebbero spingersi oltre, fino a una curiosa combinazione tra l'aggettivo "hidoi" ("mostruoso, crudele") e l'aggettivo "dorai", traslitterazione dell'inglese "dry", che significa secco e che ben si addice a un mostro di tipo fuoco. E se poi il tutto si complicasse con "hidora", come in Giappone chiamano l'Idra? Non dobbiamo stupirci se l'etimologia dell'unico Pokémon Leggendario che non ha ben deciso se essere maschio o femmina sia così... indecisa!

TABELLA DI VULNERABILITÀ

Tipo	Valore	Tipo	Valore
NORMALE	x0.5	VOLANTE	x0.5
FUOCO	x1	PSICO	x0.5
ACQUA	x2	COLEOTTERO	x0.25
ELETTRICO	x1	ROCCIA	x0.1
ERBA	x0.25	SPETTRO	x0.5
GHIACCIO	x0.25	DRAGO	x0.5
LOTTA	x2	BUIO	x0.5
VELENO	x0	ACCIAIO	x0.25
TERRA	x4		

COME SI LEGGE:
Verde = Immune
Rosso = Superefficace
Giallo = Efficace
Grigio = Poco efficace
Azzurro = Non efficace.

ALLA SCOPERTA DI HEATRAN

Ribadiamo che non ci è mai piaciuto utilizzare i Pokémon Leggendari in battaglia. Di più: guardiamo con malcelato sospetto a quegli Allenatori che disegnano le loro strategie attorno a team popolati di leggende. Eppure c'è un Leggendario della quarta generazione che anche noi amiamo schierare in campo: si tratta di Heatran, un magmatico Pokémon che fin dalle prime battute marca la sua differenza da tutti gli altri mostri Leggendari. È infatti l'unico componente di questo prestigioso club che può essere indifferentemente maschio o femmina. La tipologia Fuoco e Acciaio e la potenza del suo Attacco Speciale ne fanno un attaccante nato, sebbene ci si debba rammaricare che le tecniche con tipologia corrispondente a disposizione di Heatran si contino sulle dita di una mano. Le sole tre mosse di tipo Acciaio di Heatran ci farebbero gridare allo scandalo, se non fossimo impegnati a preoccuparci per il vero punto debole di questo Pokémon: ci riferiamo alla sua oscena debolezza contro gli attacchi di tipo Terra, che lo tagliano fuori dagli scontri due contro due vista l'onnipresenza di Terremoto in questo tipo di battaglie. Altro tratto distintivo di Heatran è il fatto che si tratta dell'unico Pokémon in grado di apprendere Magmaclisma, tecnica che bilancia la sua poca precisione con la possibilità di intrappolare l'avversario. L'Abilità Fuocardore aumenta del 50% la potenza degli attacchi di tipo Fuoco e, contestualmente, pone Heatran al riparo da essi: se fino a ieri pensavate che un incontro tra due Metapod potesse risultare noioso, immaginate cosa può accadere quando un Allenatore il cui ultimo Pokémon sia un Heatran tuttofuoco deve vedersela con l'ultimo Pokémon del suo avversario che, sfortuna vuole, sia un Rapidash tuttofuoco... Ci credete se vi diciamo che noi, intrappolati in una simile amenità, avremmo voluto disporre di un'opzione "abbandona la battaglia" che non si riducesse a spegnere il DS?

TABELLA DELLE STATISTICHE DI BASE

PUNTI SALUTE:	91	ATTACCO SPECIALE:	130
ATTACCO:	90	DIFESA SPECIALE:	106
DIFESA:	106	VELOCITÀ:	77

TABELLA DELLE STATISTICHE MASSIME

PUNTI SALUTE:	386	ATTACCO SPECIALE:	394
ATTACCO:	306	DIFESA SPECIALE:	242
DIFESA:	342	VELOCITÀ:	278

MOSSE APPRESE MEDIANTE MACCHINE TECNICHE E NASCOSTE

Qui di seguito trovate tutte le mosse che possono essere insegnate a Rhyperior utilizzando delle MT o delle MN.

# MT/MN	MOSSA	TIPO	PP	PRECISIONE	POTERE
MT 05	Ruggito	NORMALE	20	100%	/
MT 06	Tossina	VELENO	10	85%	/
MT 10	Introforza	NORMALE	15	100%	/
MT 11	Giornodisole	FUOCO	5	/	/
MT 12	Provocazione	BUIO	20	100%	/
MT 15	Iper Raggio	NORMALE	5	90%	150
MT 17	Protezione	NORMALE	10	/	/
MT 21	Frustrazione	NORMALE	20	100%	/
MT 22	Solarraggio	ERBA	10	100%	120
MT 26	Terremoto	TERRA	10	100%	100
MT 27	Ritorno	NORMALE	20	100%	/
MT 28	Fossa	TERRA	10	100%	80
MT 32	Doppioteam	NORMALE	15	/	/
MT 35	Lanciafiamme	FUOCO	15	100	95
MT 38	Fuocobomba	FUOCO	5	85%	120
MT 39	Rocciotomba	ROCCIA	10	80%	50
MT 41	Attaccalite	BUIO	15	100%	/
MT 42	Facciata	NORMALE	20	100%	70
MT 43	Forzasegreta	NORMALE	20	100%	70
MT 44	Riposo	PSICO	10	/	/
MT 45	Attrazione	NORMALE	15	100%	/
MT 50	Vampata	FUOCO	5	90%	140
MT 58	Resistenza	NORMALE	10	/	/

# MT/MN	MOSSA	TIPO	PP	PRECISIONE	POTERE
MT 59	Dragopulsar	DRAGO	10	100%	90
MT 61	Fuocofatuo	FUOCO	15	75%	/
MT 64	Esplosione	NORMALE	5	100%	250
MT 66	Giornopaga	BUIO	10	100%	50
MT 68	Gigaimpatto	NORMALE	5	90%	150
MT 71	Pietrataglio	ROCCIA	5	80%	100
MT 76	Levitoroccia	ROCCIA	20	/	/
MT 78	Incanto	NORMALE	20	100%	/
MT 79	Neropulsar	BUIO	15	100%	80
MT 80	Frana	ROCCIA	10	90%	85
MT 82	Sonnolaia	NORMALE	10	/	/
MT 83	Dononaturale	NORMALE	15	100%	/
MT 87	Bullo	NORMALE	15	90%	/
MT 90	Sostituto	NORMALE	10	/	/
MT 91	Cannonflash	ACCIAIO	10	100%	80
MN 04	Forza	NORMALE	15	100%	80
MN 06	Spaccaroccia	LOTTA	15	100%	40
MN 08	Scalaroccia	NORMALE	20	85%	90

NOTE

Cannonflash, unica MT Acciaio a disposizione di Heatran, può ridurre l'Attacco Speciale del nemico. Vampata è un ottimo attacco da KO, ma ricordate che riduce l'Attacco Speciale di chi la usa. Esplosione è la tecnica con cui Heatran dovrebbe abbandonare il campo di battaglia: l'Avversario, come sempre, apprezzerà i fuochi d'artificio!

MOSSE APPRESE MEDIANTE "LIVELLAMENTO"

Qui, invece, sono elencate le mosse che Rhyperior apprende in maniera naturale, semplicemente salendo di livello.

LIVELLO	MOSSA	TIPO	PP	PRECISIONE	POTERE
-	Forzantica	ROCCIA	5	100%	60
9	Fulmisguardo	NORMALE	30	100%	/
17	Rogodenti	FUOCO	15	95%	65
25	Ferrostrido	ACCIAIO	40	85%	/
33	Sgranocchio	BUIO	15	100%	80
41	Visotruce	NORMALE	10	90%	/
49	Lavasbuffo	FUOCO	15	100%	80
57	Turbofuoco	FUOCO	15	70%	15
65	Metaltestata	ACCIAIO	15	100%	80
73	Geoforza	TERRA	10	100%	90
81	Ondacalda	FUOCO	10	90%	100
88	Pietrataglio	ROCCIA	5	80%	100

LIVELLO	MOSSA	TIPO	PP	PRECISIONE	POTERE
96	Magmaclisma	FUOCO	5	70%	120

NOTE

Lavasbuffo può ustionare l'avversario: da preferire a Ondacalda (stesso effetto, maggiore potenza ma precisione inferiore). Geoforza può ridurre la Difesa Speciale dell'avversario, a funziona davvero bene in combo con Magmaclisma. Si tratta di mosse la cui precisione lascia a desiderare, quindi assegnate Grandelente a Heatran.

Heatran e Reggigas si fronteggiano per contendersi l'onore di reclamizzare lo starter deck di carte che porterà il loro nome: pari e patta!